

576

KByte

Kalandra fel!

OF LIGHT AND DARKNESS,
HEART OF DARKNESS,
DEATHRAP DUNGEON,
FINAL FANTASY VII

VETERÁN TALÁLKOZÓ!

PANZER COMMANDER,
SOLDIERS AT WAR,
COMMANDOS

MORTAL KOMBAT 4

brutális!

WARRIORS

MESINCE A QUAKE II TRÓNJA?!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM! TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

100 AIRBORNE ACTION	1099,-
100 ARCADE ACTION	1099,-
100 CLASSIC ACTION	1099,-
100 FIGHTING ACTION	1099,-
100 RACING ACTION	1099,-
100 SPORTS ACTION	1099,-
11TH HOUR	4999,-
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD 2H	4999,-
1944 ACROSS THE RHINE 4H	4999,-
3 KOPONYA - A TOLTEC KINGS TITKA	9999,-
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	9999,-
7TH GUEST / 11TH HOUR	4999,-
7TH GUEST II	4999,-
7TH LEGION	4999,-
ABSOLUTE PINBALL	9999,- 6999,-
ARISE	9999,- 6999,-
ASICS COLLECTORS EDITION	9999,-
ACTA SODDER 2	11999,-
ADV.TACT.MISS. X WING VS THE FIGHTER	5999,-
AFTERLIFE	4999,-
AK47 LONGBOW CLASSIC	11999,-
AK47	11999,-
AIRBORNE RANGER 4H	1999,-
ALEX DAMPER / PRO HOCKEY 95	3999,-
ALIEN INCIDENT	7999,- 3999,-
ANIMAL	9999,- 7999,-
ARCADE EXPLOSION	1999,-
ARMADILLO COMMAND	9999,-
ARMORED FIST CLASSIC	4999,-
ARMORED FIST 2	4999,-
ARMY MEN	1199,-
ASCENDANCY	9999,-
ASSAULT RIGGS	9999,- 4999,-
ASTEROID & ORIELX	9999,-
ATF / CLASSIC	4999,-
BACK TO BACKBAD	9999,- 7999,-
BANZAI BUG	9999,- 7999,-
BATTLE ZONE	11999,-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999,-
BEAST WITHIN - GABRIEL KNIGHT II	4999,-
BEASTS & BUMPKINS	2999,-
BENEATH A STEEL SKY 4H	4999,-
BIOPIRE CLASSIC	4999,-
BIRTHRIGHT	1199,-
BROKEN SWORD II	11999,-
BUG RIDERS	11999,-
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999,-
BUZZ ALDWIN RACE INTO SPACE	4999,-
CASER	4999,-
CASARUS PALACE	4999,-
CANNON FODDER 2 4H	4999,-
CAR & DRIVER	2999,-
CARMAGEDDON SPLAT PACK	5999,-
CART PRECISION RACING	12999,-
CASPER, MONDA SUPERBIE	11999,-
CHAOS CONTROL	7999,- 3999,-
CHASIN THE RIFT	9999,-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999,-
CITY OF LOST CHILDREN	12999,- 9999,-
CIVILIZATION II	4999,-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER	11999,-
CLONAZIONE II	4999,-
COMMANDER BLOOD	6999,-
CONQUER THE WORLD	7999,-
CONQUER THE SKIES	4999,-
CONQUEST EARTH	11999,-
CONQUEST OF EMPIRE	4999,-
COUNTER ACTION	11999,- 9999,-
CREATURE SHOCK 4H	4999,-
CRICKET 97	9999,-
CROC	9999,-
CROSSBOW NO REMORSE CLASSIC	4999,-
CYBERIA	4999,-
DARK EARTH	12999,-
DARK FORCES II	4999,-
DARK OMEGA	11999,-
DARK REIGN	9999,-
DARKSTAR EXPANSION	6999,-
DAVIES PATROL 4H	4999,-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999,-
DAYTONA USA	9999,-
DEATH RALLY	9999,-
DEATHTRAP WARRIOR FOR DUKE	4999,-
DEATHTRAP WARRIOR	11999,-
DESCENT FREESPACE	11999,-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999,-
DESCENDED LANDS	4999,-
DIABLO	11999,-
DID VIRTUAL WORLD	4999,-
DIE HARD TRILOGY	12999,- 9999,-
DIG	4999,-
DISNEY'S CLASSIC VIDEO GAMES	11999,-
DRAGONKART	10999,- 4999,-

DREAMS TO REALITY	11999,-
DUNE	4999,-
DUNE 2000	11999,-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999,-
DUNGEON KEEPER	9999,-
EARTH 240	4999,-
ECSTASY ARGENTUM 4H	11999,- 9999,-
ECSTASY II	5999,-
EFKON TACTON	2999,-
EIGHT BALL DELUXE	1999,-
ELF	1999,-
ERASER TURNABOUT	11999,-
EXECUTIONER 11	5999,-
EXTREME ASSAULT	4999,-
EXTREME RISE OF TRIAD	4999,-
EXTREME VELOCITY	12999,-
F1 RACING SIMULATION	11999,-
F17A	2999,-
F15 JANE'S	11999,-
F15 STRIKE 4H	4999,-
F16 AGRESSOR	11999,-
F22 ACF RED SEA OPERATIONS DATA	11999,-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	4999,-
F22 LIGHTNING II CLASSIC	4999,-
FADE TO BLACK CLASSIC	9999,- 4999,-
FALLOUT	11999,-
FEELIE FILLES	11999,-
FELDER GLORY	4999,-
FINAL FANTASY VII	11999,- 9999,-
FLIGHT UNLIMITED	4999,-
FORMULA 1	4999,- 9999,-
FORMULA 1 97	11999,-
FORMULA 1 GP 4H	4999,-
FORMULA KARTS	11999,-
FRANKENSTEIN	1999,-
FULL THROTTLE & DIG	4999,-
FUN PACK	2999,-
FUN PACK 3	2999,-
G POLICE	11999,-
GAMES GARDEN 1	9999,-
GAME MANIA 3	9999,-
GAME MANIA 4	9999,-
GAME MANIA 5	9999,-
GAME NET & MATCH	12999,-
GAMES GARDEN 20	12999,-
GLORIANA	12999,-
GOLD GAMES 2	9999,-
GRAND PRIX MANAGER II	9999,-
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999,-
GT RACING	9999,- 7999,-
GUTS & GARTERS	9999,- 7999,-
HARVEST OF SOULS	9999,-
HEART OF DARKNESS	11999,-
HELICOPTERS	7999,- 4999,-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999,-
HELLFIRE ZONE	4999,- 3999,-
HELLION OF THE 35TH	2999,-
HOCKEY	11999,-
HOOK & LEGEND OF KYRANOVIA	4999,-
I WAR	11999,-
IGNITION	9999,-
INTAK ABRAMS	11999,- 9999,-
INCUBATION & HIDDEN WORLDS	12999,-
INDEPENDENCE DAY	9999,-
INDIANA JONES II-IV	9999,-
INTERNATIONAL ATHLETICS 4H	1999,-
INTERNATIONAL SOCCER 4H	1999,-
INTERNATIONAL TENNIS 4H	1999,-
JACK ORLANDO	4999,-
JAMIT	7999,-
JAZZ JACK RABBIT 2	7999,-
JIMMY WHITE SNOOKER 4H	3999,-
JOINT STRIKE FIGHTER	11999,-
JURASSIC PARK PINBALL	5999,-
KID S K-7	9999,-
KID S K-12	9999,-
KINGS QUEST VI	4999,-
LANDS OF LORE	4999,-
LANDS OF LORE II	11999,-
LAST BROW	11999,-
LEGEND OF KYRANOVIA 2 4H	4999,-
LEGEND OF KYRANOVIA 3	4999,-
LEGO ISLAND	9999,-
LEGUE SUIT LARRY CASINO	11999,-
LEGO STAR WARS ARGENTUM 4H	4999,-
LITTLE BIG ADVENTURE 2	3999,-
LORDS OF MAGIC	11999,-
LORDS OF MAGIC EXPANSION PACK	11999,-
LORDS OF THE REALMS 2	11999,-
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	11999,-
LOST LOON 4H	4999,-
LUCAS ARTS ARCHIVES 4H	12999,-
LUCKY LUKE	9999,-
MT TANK PLATOON 2	11999,-
MAGESLAYER	11999,-
MAGIC CARPET DATA	4999,-
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999,-
MAN X TT SUPERBIE	11999,-
MANIC KARTS	6999,- 3999,-
MAX 2	11999,-
MAXIMUM ROAD RACE	3999,-
MEDCOMMANAGER	11999,-

MEGASPAC	11999,-
MEGAPAC 9	11999,-
MEGAPAC	10999,-
MICRO MACHINES V3	9999,-
MONKEY ISLAND 1&2 4H	5999,-
MONEY	11999,-
MONOPOLY	5999,-
MONSTER TRUCKS	11999,-
MORTAL KOMBAT 3	4999,-
MOTORHEAD	11999,-
MYSTERIES OF THE 5TH	6999,-
MYTH FALLON LORDS	9999,-
NATO FIGHTERS	5999,-
NAVY STRIKE 4H	4999,-
NHL POWERPLAY 98	9999,-
NIGHTMARE CREATIONS	9999,-
NIPSEKIST	9999,- 6999,-
NUCLEAR STRIKE	9999,-
OF LIGHT & DARKNESS	11999,-
OLYMPIC GAMES	4999,-
OUTLAWS	9999,-
OVERLORD 4H	4999,-
PANZAMONUM	11999,-
PANZER COMMANDER	9999,-
PANZER DRAGON	11999,- 7999,-
PANZER GENERAL II	9999,-
PERFECT ASSASSIN	9999,-
PISA TOUR GOLF 4H CLASSIC	4999,-
PHANTASMOGONIA	4999,-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999,-
PINK PANTHER 2	11999,-
PITFALL	4999,-
POLICE QUEST SWAT	4999,-
POLICE QUEST SWAT 2	11999,-
POWER BREDS	9999,-
POWER DRIVE	4999,-
PREMIER MANAGER 98	11999,-
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999,-
PUSH OVER	1999,-
QAD	9999,-
QUAKE 2 DATA / THE RECKONING	11999,-
QUEEN OF THE EYE	11999,-
RAILROAD TYCOON DELUXE 4H	2999,-
RAPTOR	4999,-
REBEL ASSAULT 4H	4999,-
REBEL ASSAULT 4H	4999,-
RED BARON II	11999,-
RED LINE RACER	11999,-
REDNECK RAMPAGE	5999,-
REDNECK RIDES AGAIN	3999,-
RESIDENT EVIL	11999,-
RETURN FIRE 2	11999,-
RIDGERS OF MASTER LU 4H	9999,- 3999,-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRE	4999,-
RIVEN	11999,-
ROAD RASH CLASSIC	4999,-
ROCKY 4	4999,-
SAM & MAX HIT THE ROAD 4H	4999,-
SCARAB	12999,- 7999,-
SCHORCHED PLANET	1999,-
SCREAMER 2	4999,-
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	11999,-
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999,-
SENSIBLE GOLF	9999,- 3999,-
SENSIBLE SOCCER 98	9999,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999,-
SENTINEL RETURNS	11999,-
SETTLERS II GOLD	9999,-
SHADOW WARRIOR	11999,-
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999,-
SHANGHAI DYNASTY	9999,-
SHERLOCK HOLMES ROSE TATOO	4999,-
SHARK FOR DUKE	6999,-
SID MEIER S SETTLERSBURG	10999,-
SILVER STARS RACING	5999,-
SIM PARK	9999,-
SIN	11999,-
SLEEPWALKER 4H	1999,-
SLURPS	9999,-
SOLDIERS AT WAR	3999,-
SPEED HELLX 2 CLASSIC	4999,-
SPEED HASTE	4999,-
SPROU	9999,-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999,- 7999,-
STAR TRIP 25TH & JUDGMENT RITES	12999,- 9999,-
STAR TRIP GENERATIONS	11999,-
STARTRAP DATA - INSURRECTION	11999,-
STARTRAP	3999,-
STARTRAP PINBALL	9999,-
STEEL PATRIOTERS 3	9999,-
STEEL	11999,-
STREETS OF SIM CITY	11999,-
STRIP COMMANDER	4999,-
SUBWAR 2000 & SCENARIO	9999,-
SUPER BUSBY	9999,-
SUPER CARBS INTERNATIONAL 4H	2999,-
SUPER SPYDOL	4999,-
SYNDICATE PLUS CLASSIC	4999,-
SYNTH SHOCK	6999,- 3999,-
SYNTH	9999,-
TAKERU	9999,-
TAROT	4999,-

TEAM APACHE	11999,-
TEN PIN ALEY	9999,-
TEST DRIVE 4	11999,-
TDX	1999,-
THEME PARK CLASSIC	4999,-
THIS MEANS WAR	4999,-
THUNDER MARK 2 4H	3999,-
TIE FIGHTER COLLECTOR CD	4999,-
TIGERSHARK	11999,- 7999,-
TILT	4999,-
TINTIN IN TIBET	9999,-
TOLSA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	11999,-
TOMB RAIDER - UNFINISHED BUSINESS	9999,-
TOMB RAIDER II	9999,-
TOONSTRUCK	4999,-
TOTAL HEAVEN COLLECTION	11999,-
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETER	4999,- 4999,-
TREASURE HUNTER	11999,-
TUNNEL 91	9999,- 4999,-
ULTIMA & PAGAN CLASSIC	4999,-
ULTIMA COLLECTION	11999,-
ULTIMATE DOOM	4999,-
ULTIMATE RACE PRO	4999,-
UNDER A KILLING MOON	4999,-
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999,-
UNREAL	11999,-
URBAN RUNNER	4999,-
US NAVY FIGHTERS	4999,-
V RALLY	11999,-
VIRTUAL COP 2	11999,-
VIRTUAL KARTS	11999,-
VIRTUAL LULA BARE	11999,-
VIRTUAL POOL 2	11999,-
VR POWERBATT RACING	9999,-
WAR BREDS	9999,-
WAR COMMAND EXPLOSION	10999,-
WAR GAMES	11999,-
WARCRAFT II DELUXE	11999,-
WARLORDS III	11999,-
WARRIOR II	12999,-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999,-
WEREWOLF	4999,-
WETLANDS	6999,-
WHERE IS WALLY	3999,-
WING COMMANDER	3999,-
WING COMMANDER II	3999,-
WING COMMANDER PROPAGANDA	4999,-
WIPEOUT ARGENTUM 4H	4999,-
WIKID 4H	11999,-
WORLD CLIP 98	11999,-
WORLD RALLY FEVER	4999,-
X CAR	12999,-
X.COM APOCALYPSE	4999,-
X.COM INTERCEPTOR	11999,-
X.COM TERROR FROM DEEP 4H	4999,-
X.COM UNKNOWN TERROR UFO 1-2	9999,- 6999,-
X FILES THE GAME	11999,-
X FILES UNRESTRICTED ACCESS	7999,-
X WING COLLECTOR CD	4999,-
X WING COLLECTOR + THE COLLECTOR	4999,-
XNORADY	11999,-
XLR8	11999,-

1+5 JÁTÉK

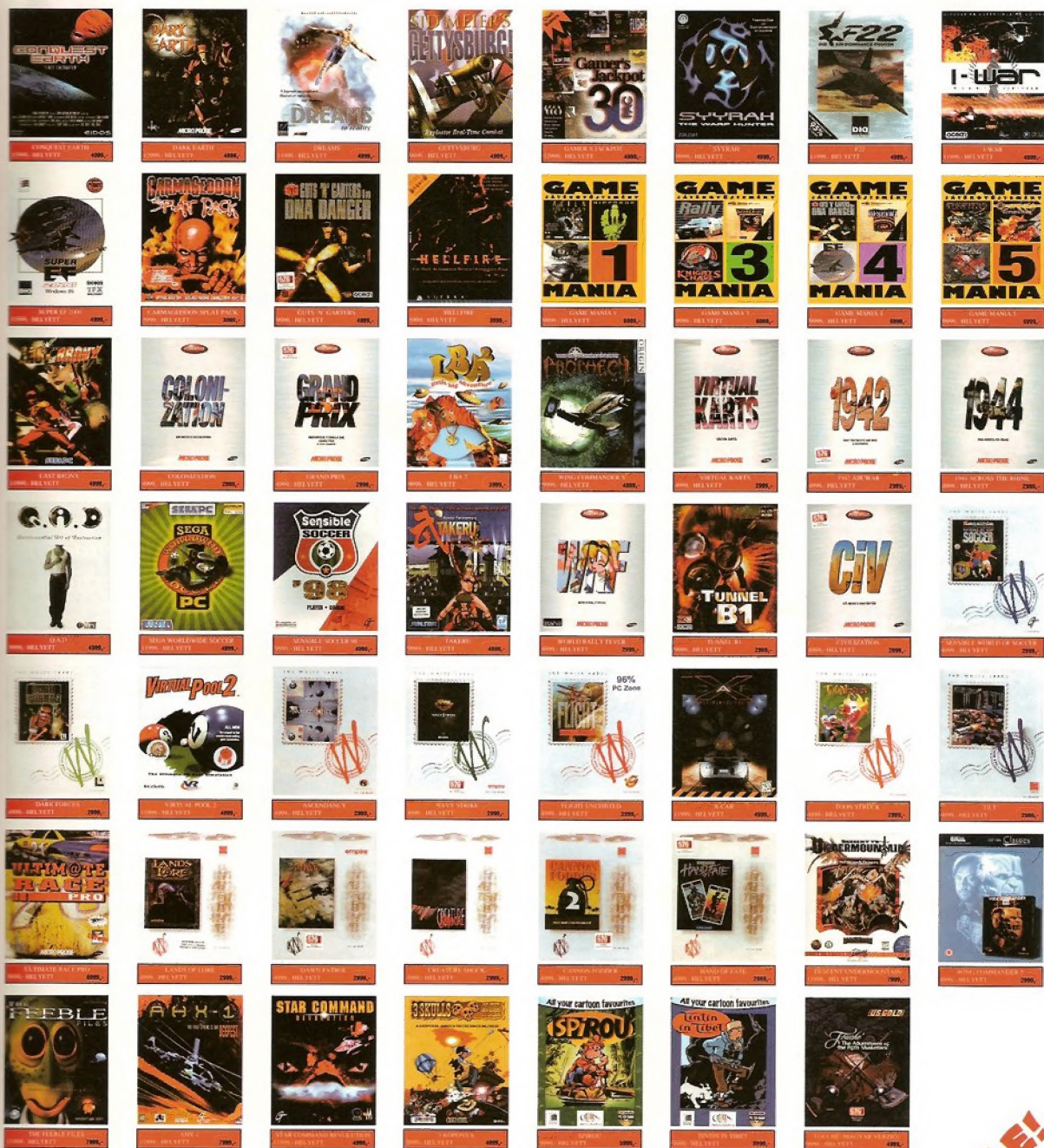
Fogy. ár Akciós ár

PC 3.5"LEMEZES JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE ISLE DATA	3999,- 2999,-
BREACHTHRU	3999,- 2999,-
CAPTIVA	1999,-
COMANICHE MISSION DISK 1	2999,-
DARKER	6999,-
DIZZY COLLECTION	2999,-
FREE CO	4499,- 2999,-
INTERVIEW X/WING DATA	4999,- 2999,-
INTERVIEW II	2999,- 2999,-
PARACLOSING	2999,-
PEPPER'S ADVENTURE	3999,- 2999,-
PINBALL DREAMS 2	3999,- 2999,-
PIZZA TYCOON	3499,- 2999,-
PIZZA TYCOON 2	3499,- 2999,-
QUEST FOR GLORY II	10999,-
RETURN OF PHANTOM	10999,-
SPECTRE VR	5999,- 2999,-
STARLORD	2999,- 2999,-
ZEPPELIN	2999,- 2999,-

576⁰.OS NYÁRLESZÁLLÍTÁS²



**EZ AZ AKCIÓNK TERMÉSZETESEN
AZ AUGUSZTUSBAN, A MAMUT BEVÁSÁRLÓ
KÖZPONTBAN NYÍLÓ ÚJ ÜZLETÜNKBEN IS ÉRVÉNYES!**

VÁGJ BELE!
Akciós szelvény!
Érvényes szeptember 15-ig

DEATHTRAP DUNGEON	8
RR RIDES AGAIN	11
UNREAL	14
XENOCRACY	17
HEART OF DARKNESS	18
MORTAL KOMBAT 4.....	20
DESCENT: FREESPACE	22
EMERGENCY	24
GAME, NET & MATCH	26
MICRO MACHINES V3.....	28
PANZER COMMANDER	34
COMMANDOS	36
HEXPLORE	42
SENSIBLE SOCCER '98	44
JAZZ JACKRABBIT 2	46
UBIK.....	48
OF LIGHT AND DARKNESS	50
BLASTER!.....	52
FINAL FANTASY VII	54
F22ADF: RED SEA OPS	57
SOLDIERS AT WAR	58
HÍREK	4
CINKELT LAPOK	30
MIZUJS, ÁKOS?	38
CSEVEGŐ	60
STÁBFOTÓ	62
BLASTER!	52
COMMANDOS	36
DEATHTRAP DUNGEON	8
DESCENT: FREESPACE	22
EMERGENCY	24
F22ADF: RED SEA OPS	57
FINAL FANTASY VII.....	54
GAME, NET & MATCH	26
HEART OF DARKNESS	18
HEXPLORE	42
JAZZ JACKRABBIT 2	46
MICRO MACHINES V3.....	28
MORTAL KOMBAT 4.....	20
OF LIGHT AND DARKNESS	50
PANZER COMMANDER	34
RR RIDES AGAIN	11
SENSIBLE SOCCER '98	44
SOLDIERS AT WAR	58
UBIK	48
UNREAL	14
XENOCRACY	17

tartalom

IX. ÉVFOLYAM, 7-8.5



Heart of Darkness

Öt évnyi ígéretés után végre megérkezett minden idők legcsodálatosabb platformjátéka
18. oldal



Final Fantasy VII

A PlayStation-szupersztár PC-n is megmutatja, hogy az RPG-k nem haltak meg
54. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újraterjesztése csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226
Nyomda: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/07-66-22)
A címlapon: Deathtrap Dungeon
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Laptípus: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismaros Rendi Levélárnyas: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjesztő a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.

Deathtrap Dungeon

A Tomb Raider találkozik a
Die by the Sworddel.
3D-kártya kötelező!

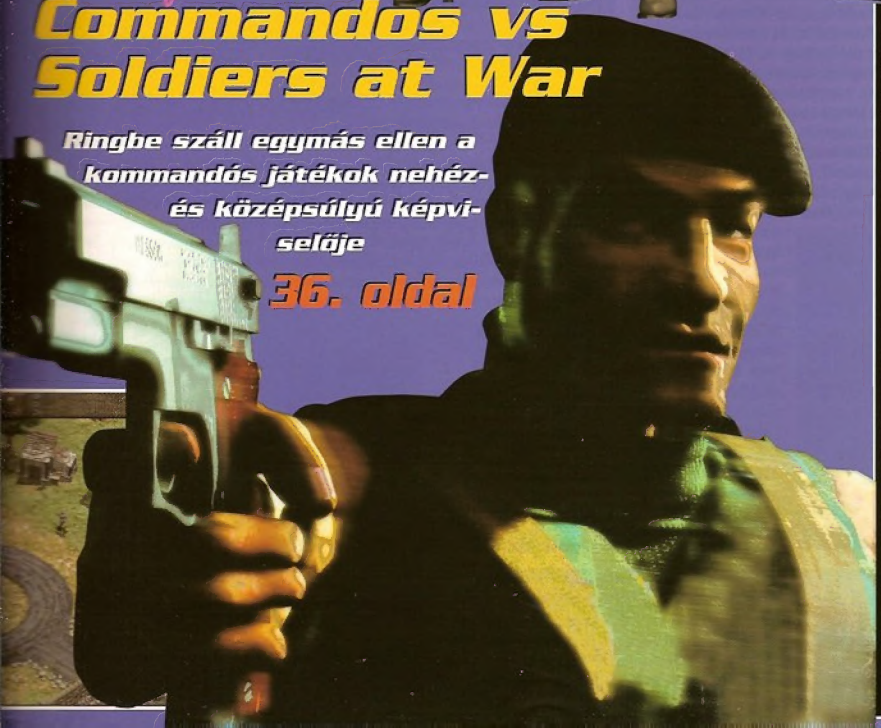
8. oldal



Commandos vs Soldiers at War

Ringbe száll egymás ellen a
kommandós játékok nehéz-
és középsúlyú képvi-
selője

36. oldal



AKTUÁLIS

Allez! Olál! Olél! - kezdet-
ném stílszerűen összevont
számunk bevezetőjét, mert az
elmúlt hónapban futball-lázban
égett az egész világ. Egy órá-
ja ért véget a döntő, amit
két okból is teljesen szabályta-
lannak tartok, és nyúlok a piros
kártyák után: egyrészt nem a vi-
lág legjobb csapata nyerte lett a
világbajnok (nem baj, a World
Cup 98-ban igen); másrészt
meg mit fogunk most es-
ténként csinálni...

A nyárelő játéktermésére igazán
nincs mit panaszkodnunk: nagyon
jó ötlet volt, hogy az évente
megrendezett atlanti E3-kiállítást
úgy időzítették, ahogy, és ezzel
gyakorlatilag megszűnt a koráb-
ban a játékok piacán nyáron ta-
paszthatató uborkaszézon. Igye-
keztünk minél jobban betakarí-
tani ezt a dús termést, különös
tekintettel a még az első Tomb
Raider előtti megjelenéssel be-
harangozott Deathtrap Dungeon-
re; a még ennél is jóval régebb
óta ígérgetett csodálatos Heart
of Darknessre; és nem utolsó
sorban természetesen a Final
Fantasy VII-re, amelyről talán
éleg annyit elmondani, hogy az
ismertetője kedvéért még Martin
kollégát is sikerült átmenetileg
elrángatni kizárólagos spannja, a
PlayStation mellől.

'Az ígélet szép szó, ha megtart-
ják úgy jó' - állítja a közmondás,
és én egyetértek vele. A múlt
hónapban megírtam a stábfo-
tót, és most megkapjátok. Ugy
megkapjátok, hogy most egy da-
rabig valószínűleg senkinek nem
lesz hasonló ügyben hiányérzete.
Sikerült ugyanis szereznünk egy
digitális fotóapparatot, amihez
ugyan én semmit nem értek, vi-
szont bőséggel mosollyal körbetrap-
poltam vele a helységet, és az
ijedt tiltakozások ellenére is bő-
szen kattintgattam a JPG-ket ve-
le. (Megfelelő érdeklődés esetén
ezt a kis sortimentet egy CD-n
is kiadhatjuk...) Nem tudom, hogy
ezekkel az arccal kicsiny gyer-
mekeket ohajtotok-e ijesztgetni,
vagy csak legújabb darts-készle-
teket akarjátok bejáratni -
mindenesetre remélem, hogy a
stáb fotó szörnyűségei ellenére is
élvezni fogjátok ezt a számunkat
is. Egyébként meg nyomás nya-
ralni!

Black and White

(Electronic Arts/Lionhead)

Az atlantai E3-on ugyan számos hatalmas név iratkozott fel a játékörkültek képzeletbeli várakozólistájára, de a mostani Hírek talán a legkellemesebb híreinkkel. Hamarosan visszatér hozzánk egy vadonatúj produkcióval, a Bullfrog egykori első embere, minden stratégia legnagyobb is-tenként kezelt hőse, Peter Molyneux. A Populous, Powermonger, Theme Park, Dungeon Keeper – hogy csak munkásságának legismertebb darabjait említsük – örökre beírta a játékok történelmének aranykönyvébe eme zseni nevével. Most megérkeztek az első hírek arról, hogy miben is tőri a fejét északainknak e zord tolvaja. A Black and White-ban Molyneux visszatér kedvenc témájához: Istent játszhat velünk. A játék akár az Édenkertben is játszódhatna, hiszen egy tökéletes, boldog, nyugodt világba csöppenünk, amelyet egy borzalmas esemény dűl fel: a megérkezésünk. A játékban egy varázsló szerepét alakítjuk, akinek első feladata, hogy az Édenkertet benépesítő emberek közül minél többet áttérítsük a hitünkre. Ha hitű követőinkké válnak, akkor odarendelhetjük őket kastélyunkhoz, ahol nevüket zengve törzsi rituálékat mutatnak be tiszteletünkre.



Az emberek egy csomót, egymástól roppant különböző tulajdonságokkal rendelkező törzseket alkotnak (szám szerint nyolcat), amelyeket különböző történelmi népekről neveztek el (indianok, tibetiek, aztékok, japánok, görögök stb.). Ez még nem lenne különösebben nagy csoda, az viszont már igen, hogy a törzsek minden egyes tagja teljesen önálló egyéniséggel rendelkezik, például nemcsak a földön dolgozat, hanem néhanapján szerelmes lesz, vagy éppen fáj a foga. Molyneux-ék azt ígéri, hogy legalább 5.000 (ötezer!) ilyen karakter lesz a játékban, és mindegyiknél körülbelül 200 különböző tulajdonság határozza meg az egyéniséget. Ennek függvényében végzi napi teendőit, reagál a különféle eseményekre, és nem utolsósorban vezérre – vagyis ránk. A törzshöz való tartozás egyébként meghatározza majd azt is, hogy milyen típusú életenergia termelésében jeleskedik a követőnk: a görögök például a civilizációkat fejlesztő mágiákban jeleskednek, úgy mint például a gyógyítás vagy a felderítés, a kozákok a harci varázslatokban verhetetlenek, míg az indiaiak az időjárás megváltoztatásában, illetve a felsőbb hatalmakkal való társalgásban nagyok. Természetesen egy nagy rakás varázslathoz lesz szerencsénk, és ahhoz a meghökkentő tényhez, hogy a játék folyamatosan teszteli a különféle varázslataink használatát (illetve nem-használatát, teszem azt, hagyjuk meghalni az egyik követőnket, ahelyett, hogy gyógyítanánk rajta), és ebből eldönti, hogy mennyire jó vagy gonosz varázslók vagyunk. A legnagyobb poén, hogy ennek függvényében változik az egész környezetünk is: egy egyre gonoszabb varázslónál például elstőtül minden, és kastélyunk Drakula várához kezd hasonlatossá válni. A másik mókás dolog, hogy az Atyaisten és a Nagy Varázsló szerepe mellé egy harmadikat is kapunk: a kedves papát. Lesz ugyanis egy bohókás gyermekünk, aki mindenféle huncutságokat csinál, míg fel- (itt a fel szó szoros értelmében értendő, mert idővel akkora lesz, hogy egyetlen lábával eltaposhat egy egész felut). Őt is dicsérhetjük, illetve megfenyíthetjük, aszerint mit csinál, és felnőtte válna különféle hasznos dolgokat csinálhatunk vele (pl. megragathatjuk neki a varázslatainkat). Ez harcban majd jól jön. Igen, harcban, mert természetesen nem vagyunk egyedül: konkurens varázslók próbálják kiperíteni saját hatalmi bázisukat és ha mágiikus csatában össze-
pünk velük, óvillámok cikáznak az égen, és úgy reng a föld, hogy kiesik a 3D-kártya a gépből. Nyálcsorgatóknak ennyi talán elég is lesz. Sajnos a játék megjelenése még ar-
rébb van: egyelőre kábé a játék fele van kész, és a jövő év nyarára ígéri a befejezést. Csak ne-hogy ezt is négy évig húzzák, mint a Dungeon Keeper-t...

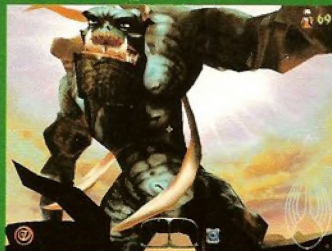
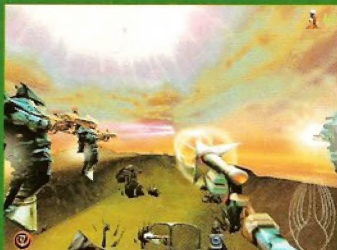


A hónap bombameglepetése volt az a hír, hogy szegény Virgin elvesztette kedvenc aranytojást tojó tyúkjának, a LucasArts játékaiknak terjesztési jogát. LukácsMűvészélm azért döntöttek eme drasztikus lépés mellett, mert a tulaj-

donos Viacom Media eladta a Virgin kiadó részlegét. Természetesen azonnal akad számos önjelölt utód is, amelyek közül a két legesélyesebb a piac két másik óriása: az Electronic Arts és az Activision.

Giants (Interplay)

Az MDK révén méltán elhíresült Shiny csapatától még az MDK fejlesztése alatt kivált hat fickó, hogy az MDK alapjain nyugvó, de attól azért lényegesen különböző akciójátékot csináljanak. Az akciójáték persze itt merőben prózai megfogalmazás, hiszen a Giantsban bőven lesznek ugyan lövöldözős részek (Quake-szerűen saját szemszögből és külső nézetből á la Tomb Raider is), de számos stratégiai elem is helyet fog kapni benne. A történet arról szól, hogy a csendesen éldegélő Kabuto, a magányos óriás egy szép napon arra lesz figyelmes, hogy a szigetén egymásnak támadtak az őrbeli Meccarynok és a tündérszerű Reaperek, és a teljes hatalomra törnek. A három különböző fajta merőben más tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik, és természetesen bármelyik szerepében játszhatjuk a játékot. Minden fajtának megvannak a maga saját találmányai, fegyverei, azaz sajátos harcmodora. A fejlesztők 30-40 szintet ígérnek, amelyeken előre haladva folyamatosan fejlődik az ellenfeleket irányító AI, de fejlődik természetesen a mi karakterünk is. Mint a képekből rögtön kiderülhet, a Giantsot kizárólag a 3D-kártyák tulajdonosai fogják élvezni, de azoknak aztán nem hétköznapi látványban lesz részük. A megjelenés várhatóan a jövő év márciusában esedékes.



Duke Nukem Forever (3D Realms)

Gondolom egy ilyen nevű játékot és főhősét nem kell különösebben bemutatni, hisz már a negyedik Duke Nukem-játék lesz, amelyben Duke Nukem saját, különbejáratú ellenfele, dr. Proton elfoglalja az Area 51-et, huncutságokat követ el Las Vegas városával, és ráadásul egy űrhajó segítségével idegen lényeket toboroz magánhadserégébe. A feladat roppant meglepő lesz: izomagyú főhősünkkel "kírtani a sok mocskos rohadtékot" (©Kretén). A 3D Realmsnél már egy jó ideje szenvedtek az eredetileg Quake2-engine-re alapozott cuccal, és most az mindenképpen új hírnek számít, hogy az új Duke ugyanazt az engine-t fogja használni, mint a 8. oldalon bemutatásra kerülő Unreal. Hogy az mit tud, az tehát hamarosan kiderül, a lényeg az, hogy már minimális konfigurációként is egy 32 Megával megspékelt P166-ra vagyuk, de egyébként MMX- és PentiumII-technológiára lett optimalizálva. Meg persze elsősorban 3D-kártyára, azon belül is Voodoo2-re (OpenGL-t és D3D-t támogat) így tehát egy félmillió forintos gépen majd viszonylag élvezhető is lesz. A fegyverekből egyelőre a pisztoly, a shotgun és a rocket launcher a biztos, valamint az, hogy a szerzők minden egyes fegyvernél valami egyedit óhajtottak (a shotgun például a kommandóhoz hasonlóan lézerrel is fel lesz szerelve). A várható megjelenés a jövő év első negyede.



Az E3-on az Electronic Arts már bemutatott pár promóciós anyagot a Dungeon Keeper készülő második részéből. Egyelőre annyit lehet tudni rá, hogy poligonokkal váltják fel a sprite-okat, lesz egy 16 új hős és

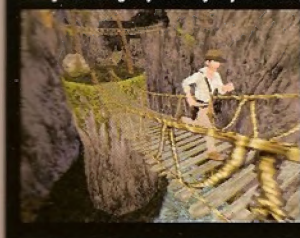
szörny, néhány új szoba és csapattípus, valamint teljes 3D-támogatás. Screenshot ugyan még nincs belőle, de azt állítják, hogy a karácsonyi bevásárlás idején már a boltokban lesz az új rész.

Indiana Jones and the Infernal Machine (LucasArts)

Nana, egy újabb kedves ismerős, aki Lucasék áldott kezei által feléledt halottaiból: Indy professzor hamarosan visszatér hozzánk. Eddig ugyebár rendszerint a gonosz nácioknak tört igen nagy mennyiségű borsot az orra alá – most egy teljesen új szerepkörben mutatkozik be, mert a hidegháború kezdetén (1947-ben) játszódó történetben a szovjet titkosszolgálatokkal gyűlik meg a baba, akik Babel ősi tornyát keresgélik. A képekre pillantva mindenki stílszerű kiáltást hallhat: Yikes! Hiszen ez egy Tomb Raider-mű! Az bizony. Indy mesterrel egy rakás egzotikus helyszín (Babilon romjai, Afganisztán hegyei, aztek piramisok) külső és belső helyszínein kóricálva kell megállítani a kommunista hordákat. A változatos mozgások (kúszás, mászás, ugrás, lövés, lengés) mellett természetesen fontos szerep jut a jó öreg borkorhászásnak is. Így látszik, Lucasék megpróbálnak valamit visszaszerelni abból a piaci sikerből, amelyet az ő figurájukról oly bájosan leköppintott Lara baba bezsebelt az utóbbi

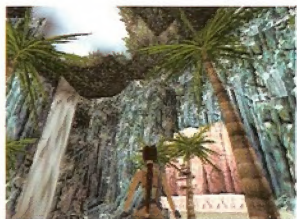


másfél évben. Elég fonák egy helyzet. Kellemetlen hír, hogy a játék már csak 3D-kártyával fog futni. A megjelenés az év utolsó negyedében várható, és reménykedjünk benne, hogy Lucasék most is hozták szokásos formájukat, és nem csak egy klónnal próbálják kiszűrni a szemünket. Meg abban is, hogy nem az Aqua nevű terrorbrigád Calling Dr. Jones című tévédrága lesz a zenéje...



Tomb Raider III (Eidos/Core Design)

Az E3-on az Eidos természetesen most is mindent megtett, hogy ne-hogy egy pillanatra is lankadjon a lelkesedés első számú virtuális sztárja iránt, így tehát a kiállítás fénypontja volt, amikor hivatalosan is bejelentették, hogy idén karácsonykor sem maradunk Lara nélkül, mert jön a harmadik rész. A Core-fiúk már vagy hat hónapja megfeszítve dolgoznak rajta, és félig már készen is vannak vele. Az új részen természetesen megint saját magukat kell felülmúlniuk, így tehát az eddigieknél is több és hosszabb pályákat ígérnek. Újdonság lesz, hogy jóval több lesz a külső helyszín (lesz például egy üldözésszerűen a londoni háztetőkön), de a legnagyobb figyelmet a grafika csinosításására helyezik. Ennek köszönhetően az új epizód már csak és kizárólag 3D-kártyával fog menni, viszont bevetésre kerül az összes elképzelhető speciális látványeffekt, amit földi halandó kitalálhat, különös tekintettel a vízzel kapcsolatos effektokra). Az engine teljesen új megvilágítási és árnyékolási rendszert kapott, minek köszönhetően a játék jóval sötétebb lesz, mint elődje, továbbá a fény kü-



lön szerepet kap a feladványok megoldásában. Kicsit üresnek tartották a szerzők a környezetet is, és most megtöltötték mindentéle új állatkával és persze rosszcsonttal is. Nagy szerepet játszanak majd az időjárási tényezők, a hóban pedig természetesen látszani fognak Lara nyomai. Új ötlet volt, hogy egy állati viselkedéskutató bevonásával készítették AI-t a ránc rontó ragadozóknak. Végezetül Vári Zoli elmés megfigyelése: a Lara blúzában levő két kis huncut is mintha jóval nagyobb lenne az előző részen viselténel...



World Air Power (EA/Jane's)

A Jane's-nél sem kotlanak túl sokáig a babérjaikon a dolgozók, mert mihamelyst befejezzék egy új művet, rögtön hozzá is fognak két-három újabb szimulátorhoz. A múltkor számunk híreiben bemutatott Fighter Legends-szel párhuzamosan készül a World Air Power: IAF is. Az IAF az Israeli Air Force nevet takarja, következőképp a világ egyik legkiválóbbnak tartott légierejében rendszeresített hét típust repülhetjük vele. Ezek jobbára jenkiképp módosított változatok (F-16D, F-15 2000, Phantom 2000), de van egy-két saját kreáció is, mint mondjuk a módosított Mirage-licenc alapján gyártott Kfir. A környezet már magában hordozza a küldetések helyszínét is – köztudomású, hogy abban a térségben Izrael államnak rendkívül sok rajongója akad. A 6 campaignből három történelmi, három pedig elméleti, és ezekben összesen 42 küldetést repülhetünk a környék meglehetősen változatos terep (tenger, sivatag és hegyiségek) felett. Ennek precizitására és részletességére jellemző lehet, hogy katonai műholddal felvételei alapján, méretarányosan dolgozták fel az egész térséget. Természetesen megvan az elmaradhatatlan légitest-vezérlési opció is, szemtől-szemben, kooperatív illetve csapat a csapat ellen opciókkal. A megjelenést illetően egyelőre még nincs pontos információ.



Total Annihilation: Kingdoms

(GT Interactive/Cavedog)

Abban talán még a legkritikusabb C&C-rajongók is egyetérthetnek velem, hogy a Total Annihilation a maga kis 65e színű SVGA-jával, kiváló irányítási rendszerével lényegesen felülmúlta a Red Alert-et, és talán a mai napig kategóriájának egyik legremekesebb darabja. Így tehát kelle-mesen hat majd az a hír, hogy jön a továbbfejlesztett változata, amelyben az engine teljes 3D-támogatást kapott, és az egész történetet egy középkori fantasy miliőbe helyezték. Ennek megfelelően a főszereplő "fajok" négy elemetől, azaz a Föld, a Levegő, a Tűz és a Víz szerepében fognak tündökölni. Egyik részük szokás szerint jó, a másik pedig természetesen Gonosz, és magától értetődően minden fél teljesen más csapatokkal és stratégiai foggal harcolni. Magától értetődően a csapatok sem XXX. századi technológiákat idéznek: vitorlás gályákról partra szálló páncélos lovagok fogják súlyos pallosaikkal csépelni a zombikat és a mágusokat, és nem rakétákkal lövöldöznek egymásra, hanem varázslatokkal, amelyek használatát meghatározza, hogy melyik elemet követik. Igéretesen hangzik a dolog, mert ha még jobb lesz, mint az elődje, akkor minden real time-örült kedvencévé válhat. A megjelenés valószínűleg a jövő év elején.



» Hamarosan Starcraft-kiegészítők örvendhetnek a real time-stratégiák. Az Insurrection alcímet viselő kiegészítő egy rakás új pálya lesz és az az Artech Media készíti, aki a WarcraftII-höz az Armory add ont

» Leendő MÁV-alkalmazottak figyelem! Újraéledt Sid Meier klasszikusa, a Railroad Tycoon, amelynek második, teljesen 3D részét egy PopTop nevű társaság készíti. További részletek hamarosan.

» Újabb X-COM-játék (Alliance) készítésébe fogtak a Microprose-nál, ami előre láthatólag a jövő év végére realizálódik. Semmi köze nem lesz az eddigi X-COM-okhoz, lévén a manapság igen népszerű Unreal-engine-re épül.

» A Froggerhez hasonlóan újabb öslényt éleszt fel teljesen 3D-környezetben a Hasbro, nevezetesen a Centipede. Tudjátok, az a kukac, ami folyamatosan megy előre, és a káposztákat fellegelve egyre hosszabb lesz.

Star Wars: Rogue Squadron / Behind Magic (LucasArts)

Szinte már természetes, hogy lasan már nem múlik el úgy egy hónap, hogy ne érkezne hír arról, hogy a LucasArts már megint egy Star Wars-játékot kotyvaszt valahol kaliforniai boszorkánypökhöty legmélyén. Kommentár ehhez nem szükséges ('addig üsd a vasat, amíg meleg' – csak ez a vas már két évtizede egyfolytában meleg!). Ez másoknál esetleg idővel kezdene kissé unalmassá válni, de ezek a fickók valahogy akkor sem tudnak rossz játékot csinálni, ha minden erejükkel arra koncentrálnak. (Leszámítva a Masters of Teras Kasi nevű verekedős rettentet, de szerencsére azt csak PlayStationön adták ki, a PC-sek illúzióit nem rombolták vele.) Hogy az ördögbe csinálják...? Mindegy. Legújabb Rogue Squadron nevezetű akciójátékukban körülbelül ugyanazt a stílust követik, mint



suk a harcedzett birodalmi csapatok támadásait. A nyilván már unalomig ismert X-Wing, Y-Wing és A-Wing vadászgépeken kívül repülhetünk még homoksziklával és légi robozóval is. A küldetések között megtalálhatók lesznek a légi és földi célpontok elleni támadások egyaránt, célját tekintve repülhetünk légiharcot, alacsony támadást, kísérő feladatot vagy éppen indíthatunk mentőakciót. Az utóbbinál például az a feladat, hogy kiszabadítsuk a Kessel bolygón foglyul ejtett csapatokat: először meg kell találnunk a börtönt, kiszabadítani a foglyokat, majd az AT-AT-k, AT-ST-k és Tie Fighterok támadásával fedezni a csapatokat elszállító hajókat. A helyszínek roppant változatosak, szinte minden bolygón teljesen más környezetben zajlik a bevetés. Nem véletlenül hasonlítottam fentebb a Rogue Squadron Shadows of the Empire-hoz: természetesen ez is kizárólag 3D-kártyára készült, de az előzetes képek bizonyítják, hogy azt azán igyekeztek minél jobban kihasználni.

Star Wars-rajongóknak jó hír, hogy készül a Behind the Magic is, ami nem igazán játék, sokkal inkább a Star Wars-univerzumot szőröstül-bőröstül feldolgozó multimédiás CD. A téma iránt érdeklődő ebben aztán majd megtalálhat minden apróságot, mi szeme-szája ingere: részletesen fel van sorolva a galaxis benné-

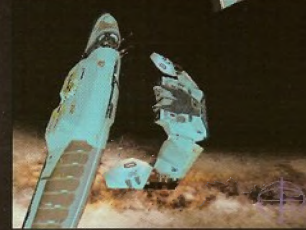


63* A Looking Glass több kellemes bejelentéssel is szolgált az E3 alkalmával: egyrészt csinálják a Flight Unlimited III-at, továbbá a System Shock 2-n is nagyon dolgoznak, amelyet egy sci-fi RPG-nek szólnak.

63* Ronaldonak ugyan nem termett túl sok babér ezen a vb-n, de ez nem akadályozta meg a francia Infogamest, hogy őt szerződtesse futballal foglalkozó, gyermekeknek készülő CD-sorozatuk főszereplőjének.

Homeworld (Sierra/Relic)

Igencsak nagy fába vágták a fejszéküket a Relicnél, amikor a Homeworld című játékukban megpróbálták ötvözni az X-Wing vs. Tie Fighterhez vagy I-Warhoz hasonló 3D űrhajós játékok stílusát a real time stratégiákkal. A történet szerint egy csatahajókból, rombolókból és vadászkökből álló űrlotta letelepedésre alkalmas bolygót keres a galaxisban. Mivel minden hely foglalt, kénytelenek a honfoglalást drasztikus eszközökkel végrehajtani. A világ első ténylegesen 3D stratégiai játékában tevékenységünk két részre osztható: egyrészt a különböző formációkba rendezhető kitélékeinket kommandírozva le kell küldenünk az ellenséges gépeket; másrészt pedig az új gépek építéséhez szükséges nyersanyagot kell előteremtenünk az aszteroidákról. Természetesen a bányász egységeket meg is kell védelmeznünk a támadások ellen, de még egy csomó egyéb taktikai elem is a rendelkezésünkre áll: felderítőköt küldhetünk az ismeretlen területekre, szondákkal követhetjük az ellenfél csapatainak



mozgását, aknamezőket fektethetünk, és tulajdonképpen minden lehetőség megtalálható, ami egy C&C-klonban csak belefér (a 14 küldetést átvezető FMV-videók is) – és mindez tökéletes és gyönyörű 3D-ben. A 3D-kártya persze alapvető követelmény. Mivel az ötlet elég impresszív, biztosra vehetjük, hogy egy ismeretterelő visszatrúrkunk rá a decemberi megjelenés után.

Shadowman (Acclaim/Iguana)

Az Acclaim lassan kezd magához tért tavalyi mélyrepüléséből. A Forsaken hatalmas siker volt az egész világon, a Turok 2 is valószínűleg szépen hoz majd a konyhára, és most itt jön egy újabb képregényfigura alapuló játékuk – az Árnyember. A Resident Evilhez hasonló pszichohorrorban egy Mike Le Roi nevű figurát alakítunk, aki minden percét élőhalott sorozatgyilkosok és egyéb pszichopáták hajkurászására fordítja. A hajszá két dimenzióban zajlik, mert a különféle voodoo varázslatok valamint egy titokzatos maszk segítségével Mike a valóságból át tud lépni a Deadside-ra, ahol Árnyemberre változik és hagyományos illetve fekete mágikával átitatott fegyverekkel szállhat harcba a rá törő rajongóival. Mike mester egy csomó speciális mozgást ismer, továbbá megvan az adottsága, hogy ezeket kombinálja és egyszerre hajtja végre. A Resident Evil hasonlat nemcsak a témára, de a átalánban a kivitelezésre is tökéletesen ráillik: a játék ugyanis nem kizárólag az élőhalottak lemészárlására szakosodott akció – nagyon erős benne a kaland szál is, ráadásul a történet abszolút nem li-neáris. A grafikai megoldás természetesen magával hozza a 3D-kártya igényét is. Igéretes próbálkozásnak tűnik, de lehet, hogy balszerencsés lesz, ha majd pont együtt jelenik meg a Resident Evil 2-vel az ősz folyamán.



63* A Redneck-elkövető Xatrinnak annyira megtetszett a The Reckoning-kiegészítő készítése közben a Quakell-engine, hogy gyorsan meg is vették a licenct, és már ki is találták, hogy a századunk harmincas éveinek Ameriká-

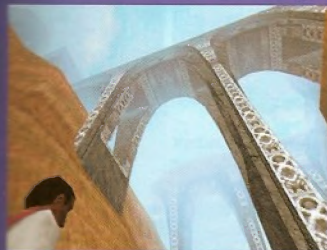


63* A Redneck-elkövető Xatrinnak annyira megtetszett a The Reckoning-kiegészítő készítése közben a Quakell-engine, hogy gyorsan meg is vették a licenct, és már ki is találták, hogy a századunk harmincas éveinek Ameriká-

jában játszódnó játékok gyártanak vele. A munkáim egyelőre Kinnpin, és természetesen jópofa gengszterek lövőkhalomra egymást benne. Érdekes, nem kizárólag Unreal-engine-t vásárolt min-denki.

Redguard (Virgin/Bethesda)

Érdekes dologgal próbálkozik a Bethesda Softworks, amikor a Redguarddal folytatja az Elder Scrolls-univerzumban játszódó sorozatát, amiből a legutóbbi Battlespire névű Hexen-utánzatuk meglehetősen halványra sikeredett. Most megint stílist (sőt: stílusokat) váltanak, mert új akció/kalandjátékukban Resident Evil-féle harmadik személy nézetű lebegő kamerát alkalmaznak. A történetben Cyrus, a Redguard szövetség kereskedőjét alakítjuk, aki elveszett kishűgát keresgéli Stros M'Kai szigetén. A sziget tele van bűz kalózzal, helyi politikusokkal, meg mindenféle szedett-vedett népséggel, akikkel egytől egyig hosszas csevegéseket bonyolíthatunk. Ha ez némi nézeteltéréshez vezetne, akkor villámgyorsan kiröppennek a hüvelyükből a kardok, és véres páviadal veszi kezdetét. A szerzők szerint olyan programot gyártottak, amit lehetetlen egyetlen kategóriába besorolni, mert minden stílusból nagyon sok van benne, de ezt a kutyulékot nagyon elegáns formában találják majd a publikum elé. Állításukban lehet valami részgazság, ugyanis a kaland szál megoldásán kívül a sikerhez ugyanolyan jól kell szerepelniük az ugrálás ügyességi részekben és persze főleg a párbajokban is. A játék minden Voodoo-bázisú 3Dfx-kártyát támogatni fog, és az utolsó negyedében várható a megjelenése.



Prince of Persia 3D (Red Orb)

Manapság frankón kezdnek ötlethányban szenvedni a fejlesztők. Ezen a gondon aztán ki-ki úgy segít, ahogy tud: van aki lemásol egy éppen sikeres játékot; van aki megvesz egy engine-t, hogy abból hozzon össze valami "újat"; és van olyan is, aki egy patinás, régi játékot próbál a manapság divó grafikai igényekhez, lehetőségeihez igazítani. Nem tudom, hogy sokan vannak-e, akik még emlékeznek az első POP-ra, még va-lamikor a nyolcvanas években – én például nem, de a POP2-re már annál inkább, mert azzal rettenetesen sokat játszottam! A játéknak ANNYIRA jó volt a hangulata, hogy szinte csoda, a szereplők animációját pedig akár Disney mester is megirigyelhette volna. Adott volt egy arab fiú, aki a mesés Kelet városában szaladgál, ugrál, húzódkodik a háztetőkön és az erkélyeken, miközben aprócska kardjával próbálja megvédeni magát az Ezeregyéjszaka összes rátámadó negatív hősétől. Most ez a kis gyöngyszem is átvonul tel-



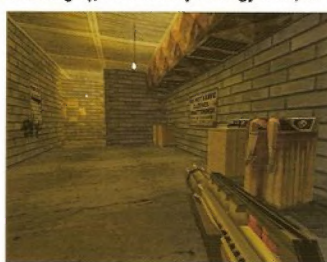
jes 3D-be a Red Orb és persze különféle kártyák jóvólából. Ez ugyan az egész játéknak egy kissé amolyan Tomb Raider-feelinget kölcsönöz, de ha ennek ellenére sikerül hozniuk ugyanazt a hangulatot, mint az előd, akkor tényleg lehet esélye ebben a nagy túlekedésben. Mindez kiderül majd valamikor a jövő év elején.

■ A Destruction Derby révén jól ismert Reflections egy Carmageddon-szerű autós játékon dolgozik, amelyben hatalmas amerikai országúti cirkálók a kőszereplők. Egyéb ötlet híján egyelőre Driver néven fut a projekt.

■ Az Age of Empires II részének megjelenését elhalasztották a következő évre. Hogy azért ne maradjon üres kézzel a játékos, egy új mission disk jön ki az első részhez, négy új hadjáratral, új épületekkel és egységekkel.

Blood 2: The Chosen (GTI/Monolith)

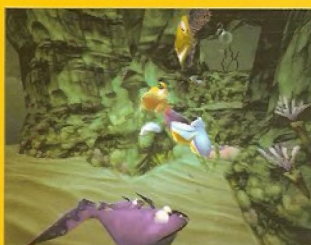
"Jaj, de jó, végre egy Quake-klón – olyan rég volt már!" – kezdenék kicsit szkeptikusan, de szerencsére a Blood 2 esetében nem csak egy szimpla másolatról van szó. A Monolith már az első rész-szel is elég szép sikert könyvelhetett el magának, ami köszönhető volt a játék sajátos szereplőinek, fegyvereinek és nem utolsósorban kiváló multiplayer opciójának. A fejlesztőknek volt vér a pucájukban, mert az új változathoz nem az engine-vásárló kosarat szőlították magukhoz, hanem írtak maguknak egy olyan sajátot, ami a legjobban alkalmazkodik sajátos elképzeléseikhez. Itt mostanában már csak valami újdonsággal lehet valamit elérni, tehát kitalálták azt, hogy kicsit elvitték debilbe az egészet: minden egyes helyszínen annyi vér van, hogy az már egyszerűen neveltséges. Az viszont már mindenképpen frankó újítás, hogy a játékos állíthatja a karaktere különféle képességeit (például a sebességét), módosíthatja a tárgylistát, és így belepiszkalhat a dolgokba. Tel-



jesen lecserélték a fegyverarzenált is, az előzetes képekről az tűnik ki, hogy a régiek közül még mutatón sem hagytak (bár végül is a nagyon súlyos voodoo-baba maradtatott volna) – tehát a játékot mintha kicserélték volna. Hogy ez a sok újítás mennyire ment a játék rovására, majd kiderül a karácsonyi megjelenés után is – addig is célszerű lesz túrlőrongyokat beszerezni.

Rayman 2. (UbiSoft)

Természetesen azért a kevésbé bonyolult lelkivilággal rendelkező játékosokra is gondol a piac, akik nem óhajtanak perccenként több hektoliter vért látni a képernyőn. A Rayman első része igen szép sikert könyvelhetett el magának a platformjátékok mezonyében, úgy 2-3 évvel ezelőtt (a Rayman Gold nemkülönben). Hamarosan megérkezik a folytatás, amelyre nem igazán fognak ráismerni az egykori Rayman-rajongók, ugyanis a játék kivitelezése most már teljesen átköltözött 3D-be. A történetben az lesz a feladatunk, hogy kiszabadítsuk barátainkat egy intergalaktikus állatkertből, ahol ronda és gonosz robotok fogvatartják őket. A mese hangulatához a szerzők egy elképesztően jól illő, szürrealis környezetet teremtek, amelynek láttán nyugodtan elbújhatnak a kategória olyan nagygyúit, mint mondjuk a Croc. Ugyanez vonatkozik a bájosan debil főhősre, "mágikus" fegyvereire, és nemkülönben a szövetségüket mellé szegődők népes táborára. A hatalmas karakterek animációjához és a csodás látvány előállításához persze azért nem árt majd venni egy 3D-kártyát. Egyébként jellemző a minőségre, hogy a UbiSoft a Rayman 2 segítségével akarja igazán megvetni magát a Nintendo64-piacon is, ahol azért kisebb nagyobb a kínálat ebből a stílusból. A megjelenés karácsonyra várható.



■ Az Iguaña közlése szerint a Turok 2 része már nem csak magányos farkasoknak szolgál szórakozásul: lesz benne deathmatch stílusú multiplayer-opció is, amit Interneten keresztül akár 16 dinóvadász is nyomhat.

■ Az Activision újabb Quakell-kiegészítővel jelentkezik hamarosan a Ground Zero! ugyanaz a Rogue csapat készíti, aki az elsőhöz a Dissolution of Eternity-t. 15 új szint, új fegyverek és extrák várhatók.

Egy lenge ruházattal hölgyike csapdákkal teli labirintusokban barangol és kincsek után kutat – hát ez csakis a Tomb Raider lehet! Vagy mégsem? Hát majdnem... Amikor anno a Tomb Raiderrel (az elsőpről!) még csak kőszá hírek keringtek, egyes külföldi lapok úgy emlegették a megérkezést, hogy egy külső szemzőből játszható akció/alandjáték lesz, amolyan Deathtrap Dungeon-szerű stílusban. Akkor még senki nem gondolta volna, hogy a Tomb Raidernek már a második része is több hónapja kinn lesz a piacon, mire a Deathtrap Dungeon végre megjelenik. Így állt elő az a különös helyzet, hogy most már a Deathtrap Dungeonra mondhatjuk azt, hogy Tomb Raider-klón.



Gyere cipő, hamm, bekaplat!



A két kardos menyecske még hagyján, mint a varázslat is mutatja, a fő veszély a sarkokban leselkedik

tos cselekmény folytán a kaland jelzőt is kiérdemli a játék – inkább az ügyességi és logikai elemek dominálnak benne. Ajtókat kell kinyitni a meghatározott kapcsolókkal, liftezgetni kell megfelelő helyekre, hatástanítani kell a csapdákat, és egyáltalán: meg kell találni a helyes utat. Ez utóbbihoz sokszor nem csekély ügyességre is szükségünk lesz, hiszen például egy kihagyott karókkal teli csapda fölött nem ajánlatos az ugrást elvéteni. Végül további egybeesés a két játék között, hogy mindkettő megjelent PC-n és konzolokon is (talán éppen emiatt az irányítás jóval egyszerűbb, mint a PC-játékoknál általában), és persze mindkettőt az Eidós adta ki.

labirintusokon, de minthogy a leendő győztest mesés gazdagság várja, mindig akadnak jelentkezők. Egy ilyen kalandor útját követi nyomom az intro is: szegény lovagunk az egyik folyosón épp hogy csak túljut egy nyílzáporon, máris egy szemtelen törpe marta meg benne a vasvilláját. Üldözöbe veszi a rusnya teremtményt, de aztán őt veszi üldözöbe egy hatalmas fenevad... Eközben láthatjuk, hogy a közeli fogadóban hogyan készül fel a harcra a két főszereplőnk, a bájos Red Lotus (a feszes, zipzáras bórrija kicsit furcsán hat a középkori környezetben) és a morcos tekintetű Chaindog. Aztán hirtelen nyílik az ajtó, és megjelenik az imént látott kalandorunk. Már-már azt hihetnénk, hogy sikerrel járt, ám abban a pillanatban eldől, mint egy zsák – a hátában különféle barátságatlan eszközök egész arzenáljával. Az apró incidens szemléltetést nem riasztja el hőseinket: haladéktalanul útra kelnek, hogy elhozzák a legendás sárkány, Melkor a fejét...

Ian Livingstone neve valószínűleg ismerősen cseng sok fantasy-rajongóknak: nos, a Deathtrap Dungeon világát szintén neki köszönhetjük. A fantasy milióból adódóan a Deathtrap Dungeon rengeteg olyan vonással büszkélkedhet, amiket eddig leginkább az RPG-kben lehetett viszontlátni, gondolok itt elsősorban a különböző fegyverekre, a varázslatokra, vagy hogy az elveszett életerőnket gyógyítóalkal tudjuk pótolni. Az egész nagyon hasonlít ahhoz, amit annak idején Amigán a Dungeon Masterben tapasztalhattunk – csak hogy a teljes három dimenzió miatt most minden sokkal valóságosabb.

MIRE SZÁMÍTHATUNK?

“Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel!” – hangzik a szállóige a pokol kapuján, de ugyanez bizony a Deathtrap Dungeonban is megállja a helyét. Hogy nem kell minden reménnyel felhagynunk, az csak annak köszönhető, hogy a játékban menet közben is menthetünk állást (a nagyobb pályaszakaszok után felbukkanó halálfejes fénynyaláboknál). Máskülönben soha az élet-

ben nem tudnánk végigélni a kalandot, annyi kiszámíthatatlan veszély leselkedik ránk. Például meglehet, hogy kapunk folyosón, kinyitok egy kaput, mire suhogásokat hallani. Rosszat sejtjek, de már késő: hirtelen nyilvánvalóan fúródna emberem mellkasába, aki persze menten holtan terül el a kövezeten. Némi játék után mondjuk annyi tapasztalattal gazdagodhatunk, hogy nem árt odafigyelni az

HALÁLDUNGEON



Sosem volt szerencsém a Skórpí jegyében születetekkel...

ROKONI KAPCSOLATOK

A két játék között – mi tagadás – valóban nagyon sok a hasonlóság. Az egyik választható szereplő itt is egy roppant kellemes domborzati viszonyokkal rendelkező, harcias amazon, és az akciót itt is “hardradik személyű”, azaz követő nézetből láthatjuk. A kamera egyes eseményeknél eltávolodik, sőt, néha teljesen el is szakad a szereplőtől, így kölcsönözve az egésznek mintegy filmszerű hatást. (Például egy zárt kaput fesszegetve a gép a nézőpont eltávolításával esetleg megmutathatja, hogy ugyan merre is kellene a kulcsot keresnünk.) Lara baba kalandjához hasonlóan itt is többnyire zárt, fedett folyosókon zajlik az akció, s a feladatok is hasonlóak, azaz – attól függetlenül, hogy a változa-

EGY FANTÁZIAVILÁG

A felsorolt hasonlóságok ellenére azonban mégis azt kell mondanunk, hogy a Deathtrap Dungeon nem egészen tekinthető “csak” egy Tomb Raider utánzatnak. A legfőbb különbség, hogy a játék egy teljesen más világban játszódik, minek folytán merőben más atmoszféra vesz minket körül. A tetszetős, néha igen humoros intro-animáció remekül felkészíti a játékosra arra, hogy mi várható. A történet egy Fang nevű, középkori városkában játszódik, melynek örült urasága egy gyilkos csapdákkal teli kastélyt építtetett. A Deathtrap Dungeonba csakis az lép be, akinek végképp elment az esze, vagy aki elég bátor ahhoz, hogy farkasszemmel nézzen a halállal. Eddig még senkinek sem sikerült keresztüljutnia a

"intő" jelekre. Sokszor jelzés értendő, ha például valahol egy csontváz hever, de van ahol konkrétan, nyilat mutatnak rá bizonyos dolgokra. Nagyon jópofa egyébként, hogy – a nálunk lévő kréta segítségével – mi is megjelölhetünk helyeket.

A játék tervezői bőven gondoskodtak a különféle halálmemekről, és szerencsére arról is, hogy a halá-

lászhatunk fel, vagy lecsúszva egy párkányról másodpercekig zuhanhatunk, amíg végül szét nem loccsanunk a kövezeten vagy az ott meredező karokon. Az összesen tíz helyszínnek már az elnevezése is jelzi, mennyire merültünk el a kalandban, és hogy milyen veszélyek várhatóak: Oromzat, Szédülés, Kőbánya, Cirkusz, Kas, Harangtorony,

A MOZGÁSTER

A középkori környezet teljesen más harcmódot feltételez, mint ahogy azt a Tomb Raiderben megszokhattuk: többnyire csak kézfegyverekkel (karddal, kalapáccsal, baltával) tudunk az ellenségnek rontani. A horrorfilmből illő eszközök persze horrorfilmből illő látványt produkálnak: vér fröccsen a a falakra, repkednek a lenyisszantott végtagok. Az apró törpéket például egyetlen jól irányzott suhintással is lehet fejezni. Igen szórakoztató momentum, hogy a földre került ellenfeleket tovább lehet aprítani. A kardforgatásba szerencsére könnyű belejőnni, mivel a gombkiosztás teljesen evidens. Ha oldalt akarunk suhintani, a támadás gombjával együtt a balra irányt kell nyomni, ha szűrni akarunk, a jobbra irányt használjuk, ha a fejünk fölül akarunk indítani egy csapást, akkor az előre irányt, s ha végül védekezésre kényszerülünk, a hátra irányt blokkolhatjuk a támadásokat. Vannakombok is, de ezek előcsalása sem ürdöngösség: mindössze folyamatosan nyomva kell tartani a támadás gombját. A fegyverekkel kapcsolatban egyébként előre figyelmeztetek mindenkit: a varázslatokhoz hasonlóan az igazán különleges fegyverek sajnos hamar amortizálódnak, azaz idővel elfogynak. Hogy csak egy példát említsek: a mérgezett kard roppant hatásosan gyilkol, de sajna a mé-

reg egy idő után lekopik. Az elhasználódás egyébként még inkább vonatkozik a löfegyverekre és a robbanóanyagokra, amelyek a tárgylisztánk második csoportját képezik.

Mint minden valamire való dungeonból, természetesen ennek a játéknak a labirintusai-ból sem hiányoznak a kincsesládák, amelyek valójában nem is kincseket, hanem annál sokkal értékesebb dolgokat tartalmaznak: varázslatokat. Hasonlóan a fegyvereinkhez, a varázslatoknak is egy külön listája van, és egy külön gombbal vehetjük majd igénybe őket. (A listák közül az F1-F4 gombokkal válogathatunk, a tárgyakat pedig a megfelelő számbilentyűkkel jelölhetjük ki.) Hogy mi van éppen ki-



APDÁK AZ ALAGSORBAN

ATHRAP

DUNGEON

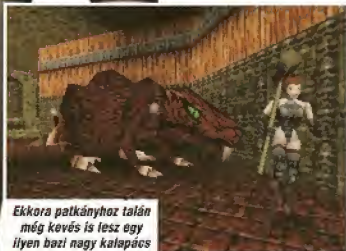
Vigyázat, omlásveszély!



lunk mindig elég meglepetésként fogadjuk. A tűzes csapdák hatására például egyszerre szenné égünk, de a "sima" agyonveretetésnél is igen mókás, amint az emberünk holtteste alatt egy vörös töcsa képződik. Frankó az is, ahogy harc közben mindenféle horzsolásokat szenvedhetünk be: így mindig jól láthatjuk, mikor vagyunk már dögróváson – mert az apró életerő-kijelzőt nagyjával kell keresni a bal felső sarokban.

A dungeonok elképesztő méretűek, és sokszor nem is csak a kiterjedésüket tekintve, hanem a mélységüket illetően is. Irózatos magasságokba

Csatorna, Pokol, Inverzió, és végül Sárkány. Az ellenfelek sokszínűsége elképesztő, minden jelentősebb szakasz után mindig valami új veszedelem leselkedik ránk: törpék, kígyótestű nők, amazonok, minotaurosok, gólemek, patkányemberek és még sorolhatnám tovább – mire elérünk Melkorhoz, több mint 50 fajta ellenfelet, illetve szörnyet számlálhatunk össze. (Köztük néhány igen veszedelmes nagyfőnökkel.) Ráadásul majdnem mindegyikük ellen más-más küzdőtechnika szükséges. Jó ötlet, hogy lehet taktikázni is: a számunkra fenntartott csapdákat könnyen a szörnyek ellen fordíthatjuk. Az első pályán például az egyik helyen több ork ront egyszerre ránk, akiket könnyen elintézhetünk úgy, ha a prések alá csaljuk őket; vagy később a minotaurosoknál nem árt gyorsnak lenni, mert csak egy idő után engedik ki őket. Az ellenfelek intelligenciája is érdemel néhány szót: képesek arra, hogy tanuljanak tőlünk. Ha például egyazon csapást ismételtgetjük, egy okosabb teremtmény megtanulja, és sikerrel próbálhat ki tértől előle; ha pedig kitarított kardunkkal túl sokáig védjük magunkat, akkor ellenfelünk hirtelen úgy dönthet, hogy taktikát változtat, és egy baráti hasbaszúrással próbálkozik.



Ekkora patkányhoz talán még kevés is lesz egy ilyen bazi nagy kalapács



Red Lotusnak elég néhány rúgás a zöld Martensszel, és máris eltűnik minden baja



Az állatvilág túlméretezett képviselőivel lépten-nyomon egy rakás problémánk lesz

választva, azt a képernyő jobb felső sarkában láthatjuk, mellette pedig azt, hogy még mennyi van az adott mágiából. A varázslatok egy része – mint például a tűzgolyó – hagyományosnak mondható, ám van néhány egészen extrém ötlet is, mint mondjuk a Warpig, ami egy dinamitokkal megpakolt disznót jelent, aki a legközelebbi élőlényig ugrál a rakományával. (Nevezett "élőlénynek" egyébként megfelelünk neki mi is, tehát csinálni kell banni vele!) Egyesek szerint a játék egyik legnagyobb hibája, hogy szinte lehetetlenség a varázslatokkal pontosan célózni – és ebben bizony van valami. A harmadik személyű nézet miatt nagyon hiányzik az automatikus célzás, ami már csak azért sem lett volna olyan túlzottan rossz ötlet, mert a varázslatokat igen szűken mérk. A varázslatok megtartása érdekében tehát ajánlatos sűrűn menteni, mert ha újrakezdünk egy pályát, a nullá-



mérgezés mértékét. Ha ilyenkor nincs nálunk ellenszérum, az életerőnk bizony másodpercek alatt teljesen elfogy. Lara Croftnak mennyivel könnyebb volt a dolga! – fogalmazódhat meg bennünk a gondolat, ami arra vezethető vissza, hogy az irányítás sajnos némileg elmarad a Tomb Raiderben már megszokott színvonalától, viszont az akadályok legalább olyan nehezek. Nincs például oldalirányú ugrás, nincs megkapaszkodás, nincs függeszkedés mászás, s ha hősünkkel óvatosan lépkedünk, akkor is nyugodtan lesétál a platformokról, akár egyenesen a halált jelentő karókba. Furcsa az is, hogy egy magasabb falra csakis akkor mászhat fel, ha az ugrással

együtt nem nyomunk semmilyen irányt (még az előre irányt sem). Az ugrálós részek tehát az irányítás miatt jóval nehezebbek, még annak ellenére is, hogy a felsorolt hiányosságokat egy idő után megszokhatjuk.

AZ OPCIÓK

A játék készítői sokat adtak arra, hogy a program ne csak az "erőműveken" fusson jól: a setup menüben egy csomó mindenen lehet állítgatni. Az opcióknak egyébként már csak a grafikai kivitelezése is olyan, hogy legalább egyszer érdemes ellátogatnunk oda. Miközben jól hallható, hogy a menübe lépve valamiféle kínzókamrák közelében járunk, egy vértől csöpögő asztalról mindenféle emberi szervek közül választhatunk. Stílszerűen például egy alkoholban tartósított fülön ke-

resztül juthatunk a hanggal kapcsolatos beállításokhoz, mely helyen egy kárpadon fekvő fickó jajgatásával állíthatjuk be az effektek, a zenék erősségét pedig egy szőryzenekarral szabályozhatjuk. A setup képernyőről persze nem hiányoznak a megszokott opciók sem: tetszés szerint állíthatjuk a billentyűzetkiosztást (a kulcsoknál), és a gépünk képességeinek megfelelően módosíthatunk a grafikai paramétereken (a szegélyóknál). A játékot négyfajta felbontásban játszhatjuk, kezdve 320*200-tól egészen 1024*768-ig. A lassabb géppel rendelkezők változtathatnak a textúrák részletességén is, és – ha szükség van rá – a képernyő méretét is csökkenthetik. Persze arra is van mód, hogy a gamma korrekciót állítsunk, azaz világosítsunk egy kicsit. A hardveres opcióknál más irányítást is bekapcsolhatunk: ha van joystickunk, átválthatunk rá.



A makkospuska már megvan, most már csak az iránykezelést kell a patkányemberhez igazítani



3D-KÁRTYA FELTÉTELNŐL AJÁNLOTT

Attól függetlenül, hogy a Deathtrap Dungeon mozgásai közel sem olyan élethűek, mint a Tomb Raiderben látottak, azért a grafika itt is csaknem megüti ugyanazt a színvonalat. A folyosók kidolgozása, real time árnyékolás, és az ellenfelek sokféle mozgását külön-külön is lehetne méltatni, plusz még rengeteg olyan apró grafikai megoldás is fokozza az élvezetet, mint például a testekbe beleálló és

ott maradó nyílvevők. (Csak akkor tűnnek el, ha gyógyítjuk magunkat.) Ha pedig azt nézzük, hogy a játék mennyire használja ki a 3D-kártyák tudását, akkor a Deathtrap Dungeon – a különleges effektusok gyakori alkalmazásával – még le is pipálja a Tomb Raideret. A 3Dfx kártya egyébként nem alapkövetelmény, de nélküle sokkal gyászosabb képet mutat a program. Ha viszont van, még a minimum követelményen is gyönyörűsége a látvány. A Deathtrap Dungeon másik nagy pozitívuma maga a játékmenet: nagyon jól beillesztették az akcióba az RPG elemeket, és roppant ötletesek a pályák. Eleinte még csak azt látjuk, hogy – pejoratív ér-

telemben – ez "nem egy Tomb Raider", ám minél több pályán jutunk túl, annál jobban nő a lelkesedésünk és nő a meggyőződésünk, hogy ez valóban nem egy Tomb Raider, hanem valami egészen más. Sok játékot ott rontanak el, hogy túlzottan nagy teljesítményt várnak el a játékosoktól, de szerencsére a Deathtrap Dungeonnál nem estek ebbe a hibába: minden csapda kikerülésére van valami ésszerű mód. Egyik szint sem egyszerű, de mindenhol van egy biztos megoldás, és ami a lényeg: ez a megoldás mindenhol más és más. Márpedig egy játéknál nyilván ez a hosszú élet titka! Akármennyit is kellett várunk a Deathtrap Dungeon megjelenésére, rövid játék



Hősünk egyelőre még jobb hátsón van ellentelénél

ról indulunk. (Ez vonatkozik a fegyverekre is.) A célzáshoz segítség lehet az időnkénti "belső" nézetre való átváltogatás, de mivel eközben elkerüljük a irányítás (pontosabban nézelődni lehet, csak mozogni nem), ez egy elég körülmé-

A csatornázási művek a legkülönbözőbb figurákat fogadja szolgálatába



nyes, majdhogynem használhatatlan eljárás.

A fegyvereink és a varázslataink listája után a negyedik tárgycsoportban az itálainkat, és az egyéb védelmező eszközeinket fogjuk találni. A gyógyító italokon kívül felvehetünk például pajzsot, ami ideiglenes védelmet nyújt, vagy találhatunk ellenszérumokat, amik a mérgezések ellen jók. Az őráspókok például mérgező lövedékeket köpködnek felénk – ha eltálatnak bennünket, halálfejek mutatják a



Ha fű nincs, sárkány ellen megteszi a kard is

után mindenki nyugodtan megálapíthatja: megérte!

V.Z.

deathtrap dungeon

Eidos/Asylum Studios
http://www.eidosinteractive.com

LÁT VANYOSSÁG
JÁT SZHATOSSÁG
Z ENEBONA

Minimum: PIII, 16MB RAM, 4xCD,
3D-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-gepiro

Mellett a Tomb Raider-kal
megnevezésre

90%

Mucsai HARSONA



Független palitőkei yetilap

1998. április 1.

Alapítva 1997-ben

A marslakók második (2.5-dik) inváziója! Arkansas államot ellepték az idegenek!



Teljesen szokványos természeti jelenség, amit gyakorlatlan szemlélő UFO-észlelésnek híhet

Vérfagyasztó légikatasztrófa Arkansasban?

Szerkesztőségünkhez több olyan információ jutott el, miszerint a hajnali órákban lezuhant a Luft&Ballon Airlines Boeagya 696-300 típusú, menetrend szerinti utasszállító repülőgépe Arkansas déli részén. Dick Liar (44), a légitársaság szóvivője rögtönzött sajtókonferenciáján bejelentette, hogy hamisak a híresztelések, miszerint a gép lezuhant volna: a társaság teljes bruttó éves bevételének mintegy 160%-át költi az utazó közönség biztonságára, többek között ezért is tartja rendszerben a zsenilális Leonardo da Vinci tervei alapján készült, szuperbiztonságos típusú. A híresztelések már csak azért is tökéletesen hazugok, mert a szóban forgó járat a radarok szerint teljesen normális leszállást hajtott végre. A fekete doboz utáni kutatás még tart, bár a keresést ráppantol megnehezítik a környező lápvídek természeti adottságai, amelyben a közlekedés egyetlen

ésszerű módja a motoros vízi bicikli. Mivel a mocsárban ősidők óta szellemek (mostanában pedig a terjedő rémhírek szerint UFO-k) lakoznak, a területileg illetékes önkormányzat hatályos rendelete értelmében a zöld kártya mellett a vízi biciklik elengedhetetlen tartozéka egy miniatűr aknavető is. Tudósítónk kérdésére a légitársaság szóvivője elmondta, hogy nem lát összefüggést az állítólagos katasztrófa és a környéken észlelt – szintén állítólagos – UFO-tevékenység között. Az UFO-észleléseket teljesen normális természeti jelenségek félreértelmezésével magyarázta, a légikatasztrófát pedig a konkurens légitársaságok megrögzött hazudozói által kreált aljas koholmánynak.

A szóvivő a sajtókonferencia bezárásaként ismét rámutatott, hogy a repülőgép teljes biztonságban ért földet – igaz, nem a célpontként megjelölt repülőtérre, hanem egy 300 mérfölddel délebbre fekvő mocsárban. Az utasok mind kitűnő egészségnek örvendének. (Lapzárta után érkezett a hír, hogy ez a megállapítás elsősorban a raktérben levő jelentős aranyhal szállítmányra vonatkozott.)

(Kiküldött tudósítónk jelenti:)

Mint az köztudomású, az Arkansas államban lévő Hickston városka már tavaly is az érdeklődés központjába került, amikor is hírtelen megkasodtak a környéken az UFO-észlelések. A kies porfészek lakói közül többen rejtélyes módon napokra eltűntek, majd hírtelen híhetetlen mennyiségben bukkantak fel újra, és vérfagyasztó ámokfutást rendeztek a környék lakói között. Egyes szakértők szerint az ügy hátterében a világűrűből érkezett idegen lények szupermodern klónozási technológiája állt, de a Belügyminisztérium kommunikációja szerint a hír csak hatásvadász hírlapi kacsa lett volna: Hobbes seriff, a járási rendőrkapitány azt jelentette, hogy a helyzet teljesen nyugodt, mindössze a magánkézben lévő fegyverek okoznak apróbb malőröket a közbiztonság terén. Mint arra Joe Thorjohn, az akkor még ellenzéki Littlefarmer Párt jeles vezérégyénisége napirend előtti felszólalásában is rámutatott, ez a szémszedett hazugság a liberálbolsevik médiacenzúra dezinformációs tevékenységének újabb bizonyítéka – az ország végveszélyben van, amire egyedüli orvoslát a kormány azonnali lemondása jelenthet. (Mellesleg a kormányhoz közel álló körök – vagyis egy sofőr – jelentős külpolitikai sikerként értékelték a nemlétező utókkal lezajlott tárgyalásokat.) A független Mucsai Harsona kiváló ízléssel megáldott olvasói azonban első kézből tájékozódhattak a hickstoni különös eseményekről, mert a Harsona tudósítójának sikerült mikrofonvégre kapnia dr. prof. Leonardot, aki nemcsak hogy szemtanúja, de tevőleges részese is volt az UFO-veszély elhárításának. Dr. prof. Leonard tulajdonképpen csak Bubba nevű elköborolt barátját kereste a környéken, hogy miután alkalmasint jól fejbeverte egy pajszerrel, tovább folytathassák hazafelé vezető útjukat. Miután érte-

(folytatás a 12. oldalon)

Valószínűleg nincsenek hatálos áldozatai az Arkansas állam déli mocsárvidékén történt légikatasztrófának



111* érv a RR Rides Again mellett!

Összehasonlító elemzés a lehetséges konkurens játékokkal!

* a kifejezés hírdője számítástechnikai értelmű



Redneck Rampage Rides Again	Quake II	Starcraft	Barbie Fashion Designer
Nagymellű lányok miniszoknyjában?	Héngesztől	Nulla	Semmi
A hűmán anyagcsere teljes hangkáláját?	Igen!	Elvétel	Nulla
30 kártya nélkül is maximális élvezet?	Alha!	Nemigen	Fogjuk rá
Barátaink fejbe verése pajszerrel?	Gyakorlat	Néha	Soha
Az egy frame-re egy tyúkók száma?	0	1	1
"Kémszűrő" Win95-elkalkuláz?	Nem!	Szabálytalan művelet	Szabálytalan művelet
Hallani-e az isteni Mojo Nixon tenorját?	Átkaró!	Abszolút nem	Nem nagyon

Aki a fentebb leírtakban kétfelkezőni merészelne, azt megmondjuk az UFO-knak!

Visszajönnek a komcsik? Vörösök hullottak az égből ma Arkansasban!

Igen sajnálatos tény, hogy az egykori Szovjetunió szétválása, amelyről a köpönyegforgató liberális sajtó hazug médiabérencel próbálták félretájékoztatni a becsületes állampolgárokat (az a liberális sajtó, amely nem átalította ultrakonzervatívok nevezni rendkívül mérsékelt, polgári lapunkat!) többek között a téves képzetet ültette el, hogy teljesen megszűnt a demokráciánk békéjét fenyegető belső veszély. A Harsona és a hozzá hasonló mértékadó orgánusok azonban most és a jövőben is megkondítja a vészharangot, mielőtt még útna az első óra. Mert ugyan nem igaz-e, hogy műholdjaik még mindig itt keringenek felettünk, benéznek ólajukba, megmérgezik kútjainkat és így tovább? De igaz. Ehhez kapcsolódik az alábbi megdöbbentő eset is, amiről T.A. Hoe (47), Lumpenville-i farmer számolt be szerkesztőségünknek. Mr. Hoe és családja becsületes kétkezi farmerek, akik kemény munkával keresik meg mindennapi kenyerüket. Már eddig is többször meggyűlt a gondjuk a felettünk keringő orosz kémzatellítéssel, ugyanis a belőlük kibúvó hatalmas anyacsavarok és vasdarabok, hol egy üszöt csaptak agyon, hol pedig a csűr tetejét emék el. Mindennél felháborítóbb azonban a tegnap este, amikor is minden különösebb bejelentés

nélkül egy hatalmas, szovjet felségjeleket viselő repülő csészealj zuhant az életőkaráma. Mr. T.A. Hoe elmondása szerint:

– Már épp végeztem a malacokkal, amikor hatalmas sivítást hallottam. Ordítottam is az asszonyom: siess Bessie, ellik a koca! De nem a koca vót az, mer' egyszerre egy mēkü nagy bádogtēpsi zuhant a karáma. Valamiféle emberek győttek ki belőle csillagos sapkában, és azt hajtogatták: Gyuraszell! – vagy mi. De én asztan nem hagytam ám magam! Megragattam a vasvállát, azt elláttam a bajukat!

A rendőrség és a Hadsereg azonnal lezárta a területet, és a repülő csészealjat a legnagyobb titokban az Area 69 bázisra szállították, hogy alapos vizsgáltnak vessék alá. Moszkvai források cáfolták, hogy ők lennének felelősek az okozott kárért. John C. Deardoe tábornok (53), a Hexagon szövívője elmondta, hogy a technológia roppant primitív, és távolról sem vetekedhet a BX1-YE Védelmi Jellegű Csapásmérő Rohambombázóval, amelyet a szűkös keretek között is sikerült kifejleszteni. Mint közödmású, új harci gépünk ugyan a takarékoság jegyében fogant, de mégis akkora, hogy bármilyen konfliktus esetén egyszerre bombázhajta a Föld minden egyes országát, így bármikor megőrizheti

minden polgárunk legfőbb kincsét: a békét! A komcsik meg jobb lesz, ha vigyáznak!



Nagylátószögű felvétel a BX-1YE Védelmi Jellegű Lopakodó Csapásmérő Rohambombázóról

rr rides again

Interplay Xatrix
http://www.interplay.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J A S Z A T T O S Á G
S Z A V A T O S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: 150, 16MB RAM, Dos 5.0, 2xCD.

3D-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P133, 32MB RAM (Win95 előtt)

A poénok újak, a hangulat a régi – de az engine egy kicsit már ódan

81%



Moszkva cáfolta, hogy csillagháborús tervekhez UFO-gyártmányú repülő csészealjakat vásároltak



A Hexagon Area 69 támaszpontja kísérleti laboratóriumának Godzilla termében folyik a csészealj vizsgálata

"Az alaposan kitaposott ösvények nem vezetnek sehová" – leginkább ezzel a remekbe szabott Morphológiával jellemezhetném a Quake-klónok túlnyomó többségét. A legtöbb, efféle kétes üzletekben érdekelt cég meglehetősen egyszerű üzletpolitikát folytat: megszerezik az Id-Software legújabb játékának engine-jét, gyorsan összedobnak néhány textúrát, klágyalnak valami debil történetet – és már kész is a nagy mű. Nem tudom,



Skaar ellenfeleink tévedhetetlen pontossággal lőddnek szegény úrhajótúrótunkra

ki hogy van vele, de engem személy szerint nem lelkesít különösebben ez a forráskód cserébe. Ha pedig egy fejlesztőgárda önerőből próbál boldogulni, az az esetek túlnyomó többségében katasztrófális dolgokra torkollik (például egy Jedi Knightba...). Akad persze néhány igényesebb cég is, amelyik időt és pénzt nem kímélve, nem egyszer évek alatt fejlesztgeti legendás remekművét. Mint ahogy az Epic MegaGames is tette az Unreal esetében. Az első, Unceallal kapcsolatos híresztelések úgy négy (!!!) éve kaptak szárnyra, s azóta folyamatosan jöttek az érdekesebbnél-érdekesebb infók a programról. A gond csak az, hogy ezeken a hírekben kívül csak néhány ígéretesnek tűnő screenshot szivárgott ki (amit akár "Populous 3-szindrómának" is nevezhetünk), így aztán idővel a legfanatikusabb Quakerok is feladták a reményt. Ám lass csodát, végre valahára elkészült a játék, mely alkotói szerint a Quake2 örökeke...

majd. Nos, egy dolog biztos: az Unreal a legszébb PC-s játék, melyhez addig szeretcsém volt. Különbözik utcalósszal veri az eddigi fagyvitákat – a Quake 2-t éppúgy, mint a mostaság megjelent Foras...

Multiplayerben nem árt "mélyre hatni" kutatásunkat (sőt: "kutatásokat") végezni az előzőtől lejjebb...



kent. S ezzel a véleményével aligha állók egyedül, mivel azidáig 73, azaz tizenhárom fejlesztés alatt álló "emberszimulátor" készítői jelentették ki, hogy játékaik az Unreal engine-jét fogják használni. Többek között a Duke Nukem Forever és a Dalkatana II is, ami azért érdekel egy s mást az Unreal színvonaláról...

A SZÉPSÉG ÁRA

A játék felállítását követően két, igazsággal sokkoló eleményben is részben volt. Először is ott van a fantasztikus grafika – ez a mellékelt képek alapján aligha igényel hosszabb értékelést. A textúrák elképesztően részletesek, a különféle fény és köderfeketék pedig egyszerűen bámulatosak. A zöld és vörös fényben úszó folyosók, a

sorra kialakított fák, a zártságos neonok világosságának láttán alig hittem a szememnek. S ami még ennél is fontosabb, a játék készítői végre kitértek a szűk termek és folyosók labirintusából: az Unrealben hatalmas, szabadterű helységeket is bolyoghatunk. Madarak, rovarok, tavak és vízesések között víz az utunk, s maguk a

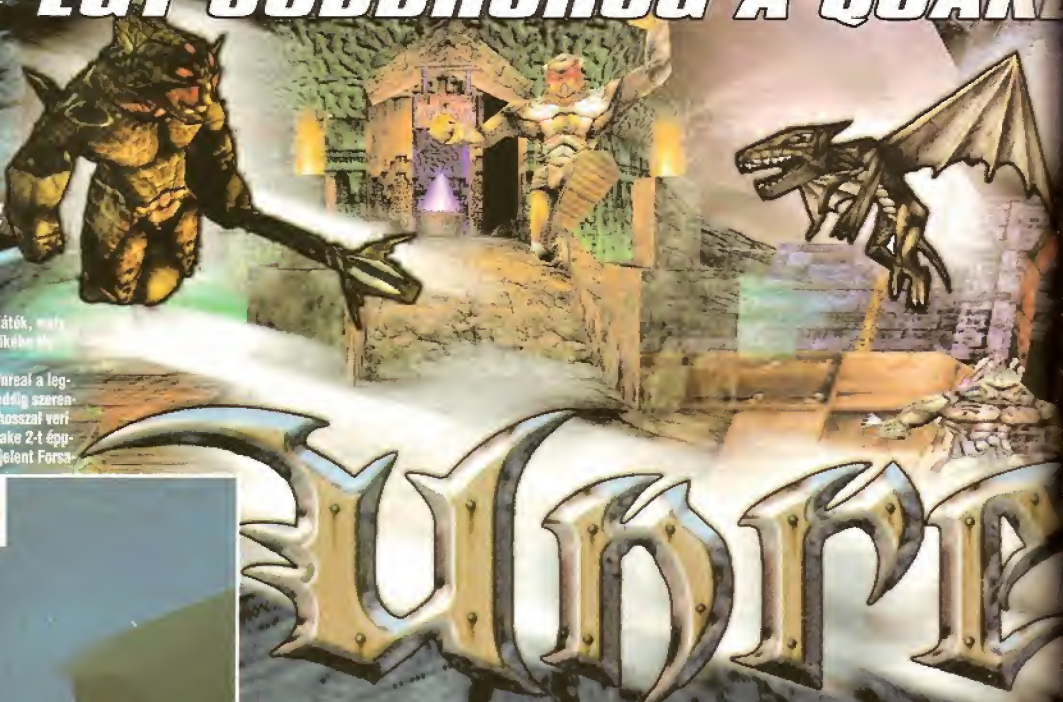


A tédkés kiábrós nyugalmát nem sokára felidítja megjelenésének

hogy egy vakmerő huszárvágással ezt is kipróbáltam. Hááát...nem tudom, hogy a ködös Albionban mitféle erőművön tesztelték a játékot, de én nem szereztem ennyire rózsás tapasztalato-

még a megjelenés előtt megoldani? Minden tiszteletem a szoftvergyártó cégeké, de már baromira unom, hogy valóságos ámfotást kell rendeznem az Interneten, hogy a különféle

EGY JOBBHOROG A QUAKE



pályák (legalább is a későbbi pályák) egyszerűen hatalmasak. Az ellenfelek kidolgozottsága szintén pártját rit-

kat. Egy "mezei" MMX-konfiguráció mellett meg sem érdemes próbálkozni a dologgal, mivel 320x240-es felbontás mellett még az Unreal sem nyújt feledhetetlen élményt... Egy 300 Mhz-es Pentium II-esen már akár 512x384-ben is nyomulhatunk, s csak a keményebb tűzharcokban kezd a játék képregény jelteget állítani (bármilyen readme-fájlbán). Magyarán az Igazi élvezethez erősen ajánlott egy PII processzor ÉS egy gyorsítóártya. Esetleg egy 233-as MMX ÉS egy Voodoo2. Ezt a gépígyényt a békesség kedvéért inkább nem kommentálnám... Egy dolog biztos: akik rendelkeznek efféle erőmivel, azok a lehető leghamarabb szereznek meg az Unrealt – nem mindennapi élményben lesz részükhöz. A többség pedig várja ki, míg lemezy az efféle luxuskiállítás ára s aztán szerezze

patch, updata és ki tudja milyen fájlokat letöltsem. Nem lehetne egyszer egy kész, teljeskörű, bugtól mentes, gyorsítóártyákat támogató, működőképes, multiplayer-üzem módot tartalmazó programot kiadni? Mert szintem valahol ez lenne a minimum.



Eből a szűkítő legutóbbi javuk rajzoltak elő – most klassz harciasabb lényekre számíthatunk

A SZTORI (MERTHOGY AZ IS VAN...J

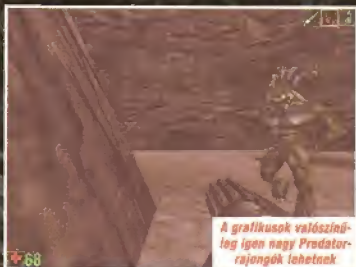
Nem hiszömökre szolgált, hogy az Unreal al-
talanul találtak az 'egyedül vagy, lőnek rád'-stilu-
sú kalandjátékokon. Már a játék kezdete sem
szokványosnak, mivel szökött fe-
gyvereket, félholtan, s ami a legkellemetlenebb,
egy szűk folyosó mellett kászálódunk ki egy rab-
szolgák hajó roncsai közül. Aztán az első néhány
szobák és csatákra tépett hullák után már
szokott, hogy valami egészen érdekes (s népes)
világra tévedünk. E vadregényes bolygó lakó-
iainak több kasztra sorolhatjuk. A legszimpatia-
sabbak a Mali névre hallgató bennszülöttek, ők
egy fenszárlás és leigázás alatt állnak, s mint
szokott, egy égből pottyant Megváltóról álmodoz-
nak. Nagykarú barátaink amúgy igen optimista
lények, mivel első pillantásra ezzel a biza-
rran megváltozott azonosítják hősün-
ket, így aztán velük nem is lesz túl
nagy probléma. Mielőtt valaki még
bizalmatlan magát ebbe a hősszer-
zetbe a játék célja nem a Malik meg-



A szennyvízesdés mozgásban
csodaszép látványt nyújt

lábait a már emlegetett Skaarj bódítók lesznek,
akik hozzánk hasonlóan az úrból érkeztek, s rö-
gön rabslolgasorba is taszították a békés Ma-
likot. Nekik a jelenlegi status quo tökéle-
tesen megfelel, s nem nézik jó szem-
mel az új lövésvényeket. Az
pedig, hogy az új

Érdekes újítás még a történet szempontjából fon-
tos jelenetek már-már filmszerű meg-
komponálása. Remek példa erre első
találkozásunk a Skaarjokkal: épp be-
nyitnak egy ajtón, mikor is a fölül-
ról halálsikolyokat és lövése-
ket hallunk. Ezután néma



A grafikusok valószínű-
leg igen nagy Predator-
rajongók lehetnek

denek kialakulni a lámpák. Szép sorban, idegtépő
kattanások kíséretében sötétségbe borul a folyo-
só, s a távolból egy éles csattanás hallatszik.
Hirtelen minden világos fénybe borul, átszakad a
plafon és egy Predator-szerű lény kezd
el teljes gőzzel rohanni felénk. Na, ek-
kor olvadtam el végképp a gyönyörtől,
mivel efféle megoldásokkal én mindig nem
sok "emberszínűlátásban" talál-
koztam.

II-NEK



Ez a rajongók már
alulról szagolja azt a
bizonyos képzafeltől
ibolyát

sok minket
megáldottként
kezdtek el tisztelni,
külön rosszpont a
szemükben. A Skaarj-
kon kívül komoly gondot
okozhat még a helyi fauna is,
melynek néhány természetesebb pél-
dája igen helytelen módon a "fajlá-
s" kategóriába sorolja szerény szem-
ünket. Nem baj, a fel alá ugráló kis kenguru-
szőrű is 100%-ig ártalmatlan! lövéseken ki-ki
megtorolhatja sérelmét...

A fentiek alapján már sejthető, hogy az Unreal
végigjátásához nem szükséges minden köze-
lünkbe merészkedő lényt kiirtatunk.

A játék alapvetően nem a tömegmé-
szárlásról, hanem a túlélésről szól –
s ez nem csak egy jól hangzó reklám-
szöveg. Némelyik ellenfél (példának
okáért a sziklákat hajigáló Titán) el-
képesztően durvára sikeredett, med-
m a fokozattól kezdve már értelmes
kitérni a felesleges támpárbajok elől.
Már több, az Unreal készítői megkísé-
reltek némi kalandelemezt becses-
pézni művikbe, ami többé-kövésbé
sikerült is. Először is utunk során fa-
lyamatosan gyűjthetjük az Infor-
kat, s így szép lassan össze is áll a

rszond, majd kitárlul az aljós s még épp megpillan-
hatjuk az utolsó díjazott fűző hajlító Skaarjt, aki
érkezésünkre megperdül a város vészfényben és
eliramodik. De említhetném azt a közjátékot is,
mikor egy hősszű, kőcskarigós folyosó végében
matat hűsünk két kagocsólóval, s hirtelen elkez-

QUAKE2 < UNREAL?

Nát igen, ez itt a kérdés... Egy biztos: kulcsin
szempontjából az Unreal javára billen a mér-
leg. Ez elsősorban a terop elképesztő részlet-

Ilyen békés helyszínt azért
nem túl sok van a játékban



Lila pávsa egy tanyra mellett
– modernkori Milka-reklám

gazdagságának s a valóban csodálatos fényeffekteknél köszönhető. Ezen felül az Unreal helyszínei sokkal változatosabbak s tágasabbak a Quake2 zegzugos pályáinál, bár ez leginkább az első néhány pályára igaz. Lehet, hogy csak képzelődök, de van egy olyan érzésem, hogy a grafikusok egy kicsit kifutottak az időből. Szerintem a játékok előrehaladtával egyre inkább "elszűrülnek" a pályák, s mintha még a grafika minősége is leromlana. Ez persze nem jelenti azt, hogy az Unreal a végjátékban élvezhetetlen, vagy nead'isten csúnya lenne, csak épp az alkotók az első néhány pályával túl magasra tették a mércét. S egy rövid közvéleménykutatás után kiderült, hogy ez nem csak az én egyéni véleményem... Úgy isten igazából egyetlen dolog akad (legalább is a grafikat tekintve), amiben a Quake2 a jobb, s ez a fegyverek külseje. Az én lelkivilágomhoz egy kicsit túlságosan futurisztikusak ezek a ketyerék, nekem a Quake2 Aliens-hangulatú fegyverei jóval szimpatikusabbak. Ja, és még egy apróság: az Unreal sajnos nem jelzi az ellenfeleket ért sérüléseket, holott ez volt a Quake2 egyik legszimpatikusabb újítása. Mindezek ellenére fenntartom, hogy az Epic Megagames grafikusai ezúttal felülmúlták Idsoftos kollégáikat, bár az Unreal röpke négy éves vajdáság figyelembe véve ez nem is annyira meglepő.

Az már sokkal inkább meglepett, hogy a gépi ellenfelek intelligenciájában az Unreal veri a Quake2-t. Mégpedig utcahosszal. A klasszikus Doom/Quake taktika, a sarok mögül előugrás példának okáért itt nem is működik igazán, mert az ellenfelek folyamatosan mozgásban vannak és keresik a játékos gyenge pontjait. Ez megint csak nem reklámszöveg: a Skaarj ellenfelek használnak a lőfegyverek, kerülgetik a lövéseinket s nemegyszer nyaktörő manőverekkel igyekeznek kikélni a tűzonal-

óvlatlan Skaarjokat. Itt jegyezném meg azt az igen lényeges apróságot is, hogy a program testtájonként számolja a tálalásokat. Ez annyit tesz, hogy jóval gyorsabban leterítünk egy ellenfelet, ha lövéseinket annak egy bizonyos végtagjára adjuk le. Példának okáért fej-lövésekkel még a legkeményebb Skaarj is könnyedén elintézhető.

Az már más kérdés, hogy efféle mesterlövész-kedésre a harc nevében nem lesz túl sürin alkalomunk, ám ez mindenfélképpen egy szenzációs (s teljesen fogikus) újítás. Egy dolog mindenesetre biztos: a Quake2-ben sokkal jobban ki voltak súlyozva a fegyverek. Jömagam ugyan soha nem tartoztam a professzionális quakerek közé, de az Unrealben rögtön felhí-



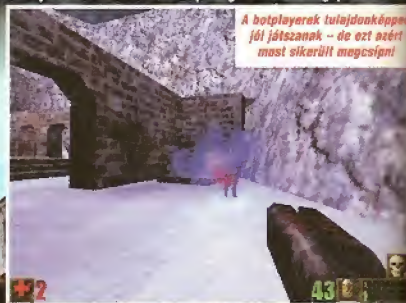
Dante pokla a palló alatt – de Ahtannorra is kellemtelen meglepetés vár: őn...

multiplayer-pályák szerintem remekül megterveztek és változatosak, ezekre szintén nem lehet egy rossz szavunk se. Mi több, az Unrealhez mellékeltek egy pályaszerkesztő programot is, ami szerintem a maga műfajában szintén egy fantasztikus darab. Tervezhetünk új ellenfeleket, falkészleteket, hatalmas termeket és akár labirintusokat – a különféle fényeffekte-

szem-szájnak ingere: a kooperatív játéktól kezdve a Death Match-en át egészen a csapatjátékig. Az egyes

SUMMA SUMMARUM

Mindent összevetve az Unreal egy fantasztikus játék – de nem jobb, mint a Quake2. S nem is rosszabb. (Bemutatkozik a diplomátikus TJ-CoVoy) Inkább csak más. Szerény véleményem szerint egyjátékos üzemmódban az Unreal már letasította trónjáról a nagy "őregel", de multiplayer játékokban (a különféle patcheknek hála még mindig a Quake2 a nyerő. Legalább is holtversenyben. Mindezek után egyértelmű, hogy az Unreal egyenesen kötelező darab az "emberszimulátorok" megalkotott szerelmeinek. Egész pontosan az "emberszimulátorok" jól szituált szerelmeinek, mivel a gépígye azért egy pötttyel durvára sikeredett. E szempontból mondjuk a Quake2 sem egy matyóhimzés, de azért az EpicMegagames programozói egy kicsit elszálltak. Igaz ugyan, hogy számlálnak opció ki/be kapcsolásával ki-ki gépere szab-



A botleryerek tulajdonképpen jól játszanak – de ezt azért most sikerült megcsinálni



Kardetben vala a börtönblokk. Később romlik a helyzet...



E rakétákat időző rendőség csak vezetékneveben Lesser, viszont sokkal inkább Brute

ból. Mi több, a keményebb szörnyek (például a Skaarj zsoldosok) energiapajzsokkal blokkolják lövéseinket, így a szemtől szembeni tűzharc eleve kudarcra van ítélve. Még a legkeményebb fokozaton is állandóan mozgásban kell maradni, az ellenfeleket magunk után csalogatni, s a kellő pillanatban elintézni őket. Az efféle taktikázásra egyébként bőven lesz hely és idő, mivel az Unrealben meglepően ritkán botlunk ellenfelekbe. Ezt ellenpontozandó viszont a későbbiekben minden harc kemény és veszélyes – a már emlegetett taktikázás és manőverezés nélkül egyszerűen lehetetlenség boldogulni. A taktikázásnak egyébként az is kedvez, hogy minden fegyver kétféle üzemmódban használható. Példának okáért a rohamkarabélyt használhatjuk mesterlövészpuskaként is, így már távolról leszedhetjük az

itt bizony szoros a befutó. Arra speciel mindenkéül készülni fel, hogy az Unreal boltpayerei verhetetlenek. Mármost a többi Quake-klón

boltpayereihez képest – egy igazán tapasztalt ember-játékoskal azért még nem érnek fel. De ettől függetlenül nagyon jók: folyamatosan vadásznak egymásra is, keresgélnek az extra-cuccokat, s meglepően jól (mi több, intelligensen) használják fegyvereiket. Egyszerre egyébként tizenöt bot ellen is nyomulhatnak – aki ilyen tömegben is megállja a helyét, az már elmondhatja, hogy tud valamit. Az szintén az Unreal előnyére válik, hogy a most kiadott verzió már tartalmaz minden multiplayer opciót. Van itt minden, mi

ről nem is szólok. Erő kezében csodás dolgokra képes ez az editor, de ez "örö kezek" szó szerint értendő, mivel nem igazán felhasználóbarát a program. Azt ugyan nem állítom, hogy szakirányú végzettség kellene a használatához, ám egy kis 3DMax-ismeret azért nem árt. (Vagy nagyon nagy türelem.) Az eddig leírtak kétségkívül az Unrealnek kedveznek, ám a Quake2 mellett is szól néhány tény. Példának okáért a fegyverek már emlegetett egyensúlya, ami multiplayer-játéknál azért igen súlyos érv. Amellett az Unreal legtöbb előnye, mint a tágas játéktér valamint a kaland-elemek több játékos esetén nem igazán érvényesülnek. Mondhatni egyáltalán nem. Amellett néhány idegesítő bug is akad az Unreal multiplayer-játékban, amihez már kilátásba is helyezték a készí-

hatja az Unrealt, de gyorsítókártya és egy igen izmos processzor nélkül egész egyszerűen lehetetlenség a játékból élvezhető sebességgel kicsúfolni. Ez pedig aligha fog jót tenni a népszerűségének. Ennek ellenére mégis azt mondom, hogy ez a játék igenis megéri a pénzt.

unreal

6T Interactive/Epic Megagames
http://www.unreal.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P200 MMX, 32MB RAM, 30-gyorsabb

Műfajban a legerősebb, gépigényben a legnyugodtabb, méretben a legkisebb

92%

Érdekesebb lelkilátást kikapcsolhatjuk a városi részeket – de akkor miért nem a Barbie Fashion Designerrel játszanak?



A legvégső háború. Vajon hányszor fog még ez az értelmetlen küzdelem az emberiség történelmében felbukkani? Bizonyára jó néhány, hiszen például a Xenocracy megalkotói szerint még a 107. században is ez lesz a téma a Galaxisunkban. Képzitek tehát magunkat a 2100-as esztendőbe! (Bármi addigra már megvalósult leszünk – Csak!) Az emberiség kora már az egész Naprendszerünket, és a Munkától a Plútóig bárholra kénytelen eljutni, köszönhetően Lycosite nevű anyag felfedezésének. Az értékes izomanyag

A kalózk tanyájára mostanában rőt idők járnak – miattam



a Vénusz Szövetség, és végül a Merkúr Föderáció, melyek mindegyike a távoli kolóniák birtoklásáért száll harcba. Hidegháborús hangulat alakul ki, elég egyetlen szikra,

a katonai erőviszonyok. A cél tehát világos: megvédeni a nyersanyagszállítmányokat és a bányákat a támadásoktól, és biztosítani az egyensúlyt a hatalmak között. A támadások lehetnek titkos hadműveletek, de lehetnek egyszerű kalózpórtályák is. Egyébként a készítők azokról sem feledkeztek meg, akik csupán mint pilóták akarnak szerepelni: nekik ott van az Arcade mód, ahol sorban jönnek a küldetések és csak a pontokat kell gyűjteni.

Ha azonban a Simulation módban játszunk, az aktuális helyzetet áttekinthetjük mindig láthatjuk, hol van-

gyever szerepel a játékban, például lesz majd olyan fegyver is, ami csak elfogja az ellenséget. Kicsit úgy érzem, hogy az alkotók "csupán" a lényegről feledkeztek meg. Jó dolog, hogy a küldetések között el kell gondolkodnunk, milyen hadi kutatásokat pénzünk, és hogy milyen hajót érdemes a következő küldetésre választanunk, de azt

A külső nézet ugyan most is impresszív – de egyébként tökéletesen használhatatlan



[NAP]RENDSZERVÁLTÁS: POLGÁRI XENOCRACIA



konfliktusok, s rájuk kattintva áttekinthetjük a hatalmak képviselőinek kéréseit, melyek alapján mérlegelhetünk, hol van szükség a beavatkozásra. Ami az akciót illeti, a Xenocracy egy elég régi vágású játék: hirtelen itt találjuk magunkat a küldetés helyszínein, s amint látóvalba érnek az ellenséges hajók, indulhat a haddelhadd. A csaták igen egyszerűek: akadnak minket segítő szövetséges hajók is, és véhetünk magunkat egy impresszív (sőt fazon közül vá-

hiszem több energiát kellett volna a csatákra is fordítani. A hajók grafikája, vagy a terep kidolgozása például csak a minimum követelményt ültik meg: a farkabarká, sőt a bűg szerkezetek valahogy nem keltek egy-egy acélmonstrum illúzióját, minek köszönhetően még a hálózati játék sem olyan élvezetes. A hangok néha olyanok, mintha 10 km-es távolságból hallanánk a csatáit...

Csak a menürendszer precízen megcsinált, ahol kis ablakokban láthatjuk például a nagyhatalmak követeinek az üzenetét. Szemléltetést sok munkát fektettek a "történelmi" háttér megírásába, a kezdeti oldalsó szöveget olvashatunk el a politikai helyzetek kialakulásáról, s a küldetések választásánál a bolygók is a valóságnak megfelelően vannak a "csillagterképeken" elhelyezve. Átgondoltan van kialakítva minden, csak hogy az egész olyan "hivatásosan" van formába öntve, mintha valami Internetes híroldalak között lapozgatnánk. Ez a stílus egy stratégiai játékban lehet, hogy remekül megfelelne, de egy akciójátékban (mert hát a Xenocracy végül is az) azt hiszem inkább illendőbb, átlátszóbb lettek volna a jelölések, és a Wing Commander. Túl sok a mellékes adat, és kevés cselekmény. Az alkotók egyszerűen elveszték a részletekben.

V.Z.

A Grogas hímes mezejőre (nem) a dimenziókapukon keresztül tudunk

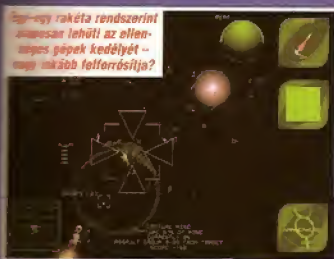


grogas csakis a külső Naprendszer bizonyos részeit lehet fellelőni, így egymás után jönnek létre a bányászkolóniák.

A világűr meghódítása azonban hamarosan az addig fennálló békét kezdő veszélyeztetni. Történetünk idejére négy nagyhatalom alakul ki: a Földi Dominium, a Mars Kartell,

selőjét fogja alakítani, méghozzá a szervezet egyik elit repülőhadosztályának a parancsnokaként. Sajnos az UPN-nek elég korlátozottak a lehetőségei, ezért munka akad bőven: kevés a pénz, sok az incidens, tehát nem jut mindenható ember. A Xenocracy tulajdonképpen ez a jellemzője külbüzteti meg egy sima akciójátéktól: tura módon válogatunk kell, hogy melyik konfliktusba fogunk beavatkozni, s majd a döntéssinktől (illetve a harcokban elért eredményüktől) függően változnak

A feladot a konvoj védelme lett volna – ez esetben ez kevésbé korlátozott siker...



Xenocracy

Groler Interactive/Sinis

<http://www.xenocracy.groler.co.uk>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S Á G
S Z A V A T O S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 2MB SVGA, 4xCD, Win95, 386-kompatibilis hangkártya, Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-gyorsító

Stratégiai elemek egy akciójátékban – jó ötlet, de önmagában kevés

67%

Amióta a Delphine megjelentette az első kaland- és akciójátékait Amigán, mindig is kilüktetett figyelembe részesültem a francia játékokat. A '91-es kellezési Another World máig az egyik kedvencem, egyetlen platformjátékot sem játszottam végig annyiszor, mint az idegen dimenzióba tévedt tudós kalandját. Hogy miért? Hát mert ez egy olyan platformjáték, ahol a játékos valójában nem is érzi, hogy egy platformjátékkal játszik: a képernyőként váltakozó feladatok és a folyamatosan pergő cselekményszál következtében sokkal inkább egy akciófilm főhősének képzelheti magát. Szerintem az Another Worldnek egészen mostanáig nem akadt párja (a Flashback ugyan jó volt, csak egy kicsit más), legfeljebb a második része, ami azonban

Néhány szökkenés itt igen komoly emléket fog okozni, de kézzel lesz a gerincoszlop



sajnos csak az azóta már el is felejtett Mega CD-re jött ki. Már az idejét sem tudom, mióta vártam a Heart of Darknessre, aminek az ötlete ugyanannak az Eric Chahinak a fejéből pattant ki, akinek anno az Another Worldöt is köszönhattuk, és aminek ugyanazt a briliáns játékmenetet ígérték, csak épp észbontó grafikával. Emlékszem már '94-ben dörzsöltem a tenyeremet, amikor azzal ábrítottak, hogy "már hamarosan megjön". Aztán teltek-múltak a hónapok, majd később az évek, és már-már azt is hittem, hogy a beharangozott szuperprodukción a sülyeszöbe került. (Volt már erre példa a világörvénelemben.) Tulajdonképpen történt is valami hasonló, ugyanis a Virgin megunta pénzélni a maratoni hosszúságúra nyúló fejlesztést, és átpasszolta a kiadás jogát az Ocean/Infogramesnek. Ez a cég most voppant büszke lehet magára, hiszen egy olyan világhírű címmel szolgálnak, amivel talán sikerül megelőzniük a z amerikai kiadó drákosokat. (A folyamatosan elcsúszó megjelenési dátumokhoz szimplán csak annyit fűztek: a jó munkához idő kell.) Mint mondják: időközben a PC-k új generációja fejlődött ki, melyek segítségével már semmi sem kellett – technikai okokra hivatkozva – az eredeti tervből kihagyni.

csak most nem egy tudós, hanem egy kislány téved egy idegen világba. Mint minden gyerek, Andy is iszonyodik a sötétstől, s neki most pontosan a Sötétség Birodalmába kell kirándulást tennie. A szinte mozifilm minőségű pre-renderelt introból értesülhetünk az előzményekről: minden azzal kezdődik, hogy hősünk az iskola után elmegy sütkérezni a közeli parkba. Andy nem nagyon figyelt az órán, így talán nem is sejtő, hogy aznap napfogyatkozást lehet megfigyelni városukból. Sötétség borul mindenre, de a látszat ellenére ez nem különleges sötétség: közben valami idegen erő elragadja a magasba Andy hűsége kutysását, Whiskyt. Andy persze nem hagyja annyiban a dolgot: hazasiel, ahol a "bunkerben" ott vár rá egy háziállat barkácsolt speciális jarmú, és egy háztartási eszközök világában találja magát. A kényszerleállás a szűk kanyonban ugyan rázósra sikeredik, de végül mégis épségben mászik ki a roncsból. A kopár, sziklás területen rögtön szüksége is lesz a fénypisztolyára, mert minden zugból a sötétség árnyai leselkednek rá... Ha csak a grafikát nézzük, legutóbb az DidoWorldben láthattunk ehhez hasonlót, gondolok itt arra, hogy maga a játék is az introval azonos szépségű: az animáció után először csak bámulunk, mielőtt nem csinál semmit sem

A történet nagyon hasonló az Another Worldhoz,

Andy, és akkor jövőnk rá, hogy itt már nekünk kéne cselekednünk. Attól függetlenül, hogy a felbontás csak sima VGA, elképesztő a látvány, ami főként a csodás rajzfilmszerű animációknak, és a hozzájuk társuló árnyékoknak köszönhető. Mivel az árnyékok igen nagy szerepet játszanak, mindenhol hibátlanok a fény/árnyékhatások: Andy – valós időben kiszámított – árnyéka mindenütt úgy vetődik a környezeté-

Hogyhogynem ismét lelkes követőkre sikerült szert tenni – szóval tényleg telt!



Az áramlatokkal nem árt majd vigyázni, mert gyorsan egy zöld bolygó kajájává fokozódhatunk!

andy

the ma

DAH MÉZGA ALA

olyan, ahogy az a nagy könyvben meg van írva: a gyönyörűen megrajzolt/renderelt tájakon képernyőről képernyőre haladhatunk, és az ellenfelek irásim túlmenően mindig valami érdekes kihívást kell megoldanunk. Rögtön a lejegyezés példára arra a megfigyelésre juthatunk, hogy ebben a világban a hétköznapi napnak tűnő árnyékok is veszélyt jelenthetnek, tehát a legegyszerűbb, ha a fény útját gátoló tárgyat semmisítjük meg. A plazmaegységünkkel folyamatosan tüzelve tetszőleges irányba célozhatunk; a rabszót meghúzni a Shifftel vagy a Space-szel lehet (alapkiosztásnál). Ha a későbbiekben már varázslatokkal fogunk lövöldözni, a Space speciális tüzerrel jelent majd. A pályákon néhol eltolható tárgyakat is lehet látni, ezek megmozdításához nincs külön billentyű, csak nekik kell mennünk. Kúszni a lefele irány nyomva tartásával tudunk. Futni a Ctrl lenyomásával lehet, ugrani pedig az Altal. Átugrani egyébként nem mindig csak a szakadékokat érdekes, hanem bizonyos ellenfeleket is: Hasznos lehet a dupla ugrás, melynél – a gomb kétszeri lenyomása után – Andy egy szalitt fog vetni. A dőmögők egy fajtája csoportosan támad, ha ezek közül csupán egy kapja el Andy, még nincs minden veszve: látszólag ide-oda rángatva magukat lerázzhatjuk a gazfickót. Mindjárt az első pályán hősünk második dományát is ki kell tapasztalunk: a sziklák meg-

re, ahogy azt a terep megkívánja. A másik nem semmi dolog a srtérek hangzás: nem csak az árnyékok képesorok hanghatalmát, hanem a játék közben hallható effektsorok is döbbenetesen eltértek. Mindig van valami alaprajz is: a szél fútyul, a dzsungel állatvilág hangoskodni, stb. Az egész olyan, mint egy rajzfilm, még a zenének is követik a hangulati változásokat. Bruce Broughton, a zeneszerző remek munkát végzett, bár ez nem is meglepő, hiszen a filmiparból vették kölcsön. (Korábbi filmzenéi: Az ifjú Sherlock Holmes kalandjai, Silvarado, Tombstone, stb.) A játékmenet szerencsére

A jövőgépünk ismét rendkívül pozitív...





Barakozás az Amlók
munka tőrszélén



Mindigpedigseim könnyedén fel tudunk kapaszkodni. Sokszor mászás közben repedéseket kell átugrani, mely mozdulatnál lényeges, hogy egy-egy lépés nyomjunk az ugrás gombját, ugyanis ezzel lehet megkapaszkodni is. Nagyon jópofa, hogy az első lépés mászás feladatul egy gyík meg is mutatja a helyes útvonalat. Az is ötletes, hogy ha egy helyen sokat békaszokunk (azaz elakadunk), a program megpróbál megkérni, hogy egy-egy tippel szolgálj, mi az, ami esetleg meg kéne tanulnunk, vagy amit meg kell figyelni. Bónuszoknál egyébként nyugodtan lehet, mert a program nem számol életeteket. Ha haladunk előre, a főbb események után automatikusan kimentődik az állás, és hősünk elhalálozik, majd mindig csak a legutóbbi mentéstől kell újra megkezdni a dolgokat.

A játék tervezői tényleg mindenre gondoltak, még arra is, ha esetleg a családnak több tagja is játszik ugyanazon a gépen. Az Assign Player opcióval maximum egy játékost lehet elkülöníteni, azaz mindenki a saját állását folytathatja. A játék Options-menüje az Assign Player opcióval lehet beállítani, hogy a játék a játékban szereplő karakterek körbe, s így a játékban oda a számítógéphez, a diavetítőhöz, stb. A számítógép a környezeti opciókat tartalmazza, ennél állíthatjuk be például a nehézségi szintet, vagy itt módosíthatunk az irányításra. A diavetítő az állástöltést szimbolizálja: egy

kapcsoló is, amivel pedig áramtalaníthatunk, tehát kikapcsolhatjuk a játékot.

A játéknak egyébként nem csak az eleje, hanem a cselekménye is néha déja vu-érzést okozhat. Nem elég hogy az Another World-höz hasonlóan egy idegen dimenzióban járunk, de ugyanígy szert teszünk majd új barátokra is: a szármakon repkedő, muris külsejű Amlókra, akiknek szintén sok hosszúságú okoz a Sötétség Fejedelme. A kihívások között is van pár ismerős: néha a túl-erő elől egyszerűen csak menekülni kell (főleg ha még fegyverünk sincs), vagy egy jelentős kitérőt kell tennünk ahhoz, hogy egy párat áttörve mozgásba hozzuk a pránahók állóirát. Ha már a tippelést tartunk, "szolgálunk" még egy párat: ha egy hűsévő növényt nem tudunk kikerülni, a gyökereit ki-resszük a megoldást, vagy esetleg etessük meg szent-jánosbogárral. A Varázsszila megértése után varázserővel töltődünk fel: új tulajdonságunk birtokában a

Ez a társulat már ismerős lehet
kerárból, de most már a
főnökük is beszélt a mókába



főldön található magokból égig érő pasztyolyokat varázsolhatunk, melyek tudvalevőleg remek letraként szolgálnak. Használjuk ki minél jobban az összes (!) ilyen magot, hiszen sohasem véletlenül vannak elszórva. A víz alatt mindig nagyon figyeljünk az áramlatokra: ezek általában mindig rossz irányba sodorják hűsünket. Amennyiben valahol a falakban óriásgiliszták közlekednek, lehetőleg nyírjuk ki őket. Ha ez nem megy, próbáljuk meg elterelni a figyelmüket. Erre kiválóan alkalmasak azok a szörnyek, amelyek a fővéseink hatására két lárvára hullanak szét. Ha a lárvákat nem lövük szét még azelőtt, hogy kikelnének, a szaporulat igencsak felkelti a giliszta érdeklődését. A játék vége felé – a Sötétség szolgájának segítségével – majd újra kell egyesíteni a Varázsszilat; a darabokat nem feltétlenül nekünk kell rugdosnunk, a szűk járatokon a lézérünkkel is áttolagathatjuk őket. Végül egy érdekes észrevétel a csatákkal kapcsolatban: a programban a játszhatóság az átlagosnál is nagyobb szerepet kapott, olyannyira, hogy ha egy képernyő lecsúszlénál ácsorgunk, a játék nem enged, hogy valaki hátulról támadjon meg minket – ergo a képernyő-kárt még esz is. A hosszabb csetepatéknál tehát egyszerűen álljunk meg a szélen, s így nem kell figyelniük a hátunk mögé.

Megmondom őszintén, számomra jelenleg az ak-

cíó/plattformjátékok csúcsát a Heart of Darkness jelenti. Lehet, hogy ezzel egyesek vitába szállnak, mondván, hogy csak 2D, de én azt mondom, hogy a 2D-ben – a rögzített nézetek miatt – sokkal jobban meg lehet koreografálni a jeleneteket, és az Amazing Studio ráadásul mindezt eszméletlenül szép grafikával tette. Nem kell ahhoz 3D, hogy egy játék izgalmas legyen, sokkal inkább fordulatok cselszövevénye, és igényes kivitelezés. Az ilyen játékoknak csupán egyetlen hibájuk van: mindössze egy (bő) délután alatt végig lehet nyomni őket. Eddig tart az összesen 8 szint 180 képernyője.) Ezt azonban még sem tudom igazán hibának tekinteni, hiszen egy jó könyvvel is ugyanez a helyzet: nem tesszük le, amíg ki nem olvassuk, és így hamar a végére érünk. Ha pedig egy könyv nagyon jó, azt többször is ki lehet olvasni. A készülő egyébként a játék végére is hatékony meglepetést: hogy mit, azt már a dobozban található 3D-s szemüveg sejtetni enged...

V.Z.

heart of darkness

Infogame/Amazing Studio
http://www.heartofdarkness.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: 486MDX, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P90, 32MB RAM, 4xCD

2D-es platformjáték mag nem volt
mégire gyönyörű és jól játszható

93%

Még valamikor 1992-ben történt, hogy egy verekedős játékautomata egy új örutletet indított be: a játéktérmekekben világszerte hatalmas csoportok verődtek össze egy bizonyos Mortal Kombat felirattal a gép körül, és lázas eszmecsere folyt arról, kinek melyik a kedvenc karaktere, és ki tud látványosabb mozdulatokat a választottjából előcsalni. Az addigi sztárnak, a Street Fighter 2-nek nyomban leáldozott, a verekedős játékok kedvelőinek a továbbiakban már csak a Mortal-mítosz istenei és halandói léteztek. A Mortal Kombat két szempontból is korszakalkotó volt: egyrészt a szexuális grafikája miatt, hiszen ebben a játékban már igazi emberi mozgásokat, sőt, igazi alakokat használtak fel, másrészt a vadonatúj játékmotornak köszönhetően. Gondoljunk csak bele: a Mortal Kombat óta tudjuk, hogy mi is az a fatality. A játék elképesztő mennyiségű titkos mozdulatot tartalmazott, nem is szólva az említett véres kivégzésekről, melyek talán a leginkább izgatták a játékosok fantáziáját. A Mortal népszerűsége napról napra nőtt; hamarosan napvilágot láttak a konzolos és a számítógé-

tett fokozni, az újabb szereplőkön kívül már csak a futás gombját lehetett igazán újdonságok nevezni – a hálás közönségnek persze ez is bőven elég volt. (Az eleinte értelmetlennek tűnő gombot ma már ugyanolyan gyakran használják a játékosok, mint a hurokakat, vagy a tűzgolyókat.) Az örutlet ebben az idő-

testközlemből szemléli az eseményeket!), a játékmenetet azonban továbbra is a hagyományok szerint alakította ki. Térbeli oldalazást eleinte nem is tervezett az irányításba, mondván, hogy a gyors bonyolult közből a Tekken-féle játékokban sem használja azt senki. Nem is tudom, minek került a játékba végül mégis, hi-

gével jóval nagyobb sérüléseket lehet okozni, de csak addig, amíg az ellenfél ki nem rúgja a kezünkől. A fegyverek tehát nem változtatták meg jelentősen az erőviszonyokat, hiszen könnyű elejteni őket: elég mindössze egy ponttól megszedülni, ami pedig hát sűrűn előfordul. Persze fel lehet venni őket újra, csak hogy addig az ellenfél sem télenkedik. Jópofa dolog egyébként, hogy az ellenfél által elhagyott fegyver

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ?! MORTAL

Kéz és időtörést kívánunk!



pes adaptációk. Aztán jött a második rész még szebb grafikával, még több szereplővel, még több mozdulattal – ennyi "még több" után nem is csoda, hogy ez is kasszasiker lett. Az MK3-ban ezt már nem is nagyon lehe-

20-5 JÁTÉK 30-BEN

Nos, a filmnek azóta már a második része is elkészült (igaz, most már Lambert nélkül), így nagyon időszerű volt, hogy a játék is folytatódjon végre. Hát akkor lássuk, mik az újdonságok! A legfőbb különbséget már ránézésre is láthatjuk: a több mint 9 aréna közül sok helyszín ugyan ismerős lehet (mint az erdő, vagy a barlang), csak hogy minden átkerült 3D-be. A játék ötletgazdája, Ed Boon ezzel a lépéssel kívánja csak a látványosságot kívánta fokozni (hiszen például mennyivel jobban néznek ki így a kivégzések, amikor a kamera sokszor

ben ért el a csúcspontjára, hiszen még Christopher Lambert is sikerült "rávenni", hogy játssza el Rayden, a vihar-isten szerepét a játék alapján készült akciófilm-ben.



Rayden (lévén vihar-isten) most hazai pályán gyakorol Liu Kanggal

szen a jól megszokott Mortalok tempó ezúttal is nagyon gyors, oldalazásra még csak nem is gondolhatunk. (A támadások elől sokkal gyorsabb felugrani vagy védekezni.) A 3D ellenére a régi játékosok a megszokott gyors tempót kívánó stílusban szállhatnak harcba, és a már begyakoroltakhoz hasonló technikákat vehetnek be. Például a program ütközésetektiláló rendszere a mostani 3D-s környezetben is bárkik lehet szedni egy horoggal – ami ugye más ilyen stílusú játékokra nem igazán jellemző.

A 3D után a másik legjelentősebb változás, hogy emberünk fegyvereket kaptak. Minden kinek megvan a maga kombinációja, amivel vagy egy hatalmas szabályt, vagy egy jókora kalapácsot húzhat elő, azaz minden karakternek egyedi eszköze van. A fegyverek segítsé-

is használhatjuk. Van nek meg egyéb "hasznos" tárgyak is: némelyik pályán a földön heverő koponyákat vagy kőveket is felkaphatjuk, hogy aztán az ellenfél képebe hajszuk.

ÚJ KARAKTEREK ÉS MÉG ÚJABB KIVÉGZÉSEK

A szereplők közül természetesen meghagytuk azokat, akiket a legnagyobb népszerűség övezett (Sub-Zero, Jax, Rayden, Reptile, Sonya, Scorpion, Liu Kang, Johnny Cage), és hozzá-



Reiko egy új bájos fatalityje beteljesedés közben

még hét vadonatúj harcost. Ott van Kai, aki tulajdonképpen Liu Kangnek (nagyon hasonló a stílusa) – csak kiadásban. Vagy Fujin, a csepos, akinek a fegyvere a legérdekesebb: eskából löki ki pattogó, lézerlővedékeket. Az utóbbi időben a legtöbbet "foglalkoztat" szereplő kétségtelenül Quan Chi, hiszen az MK Mythologiesben is játszott. (A szerint ő szabadította a Földre a gonosz Shinnokot. Az utóbbi kopasz, fehér feji

van még egy régi ismerős, ugyanis Shinnokot a négykarú Goro védelmezi, vele kell tehát még előtte leszámolnunk.

Az alapvető ütéseket – mint például a horgot – és a régi figurák legfőbb specialitásait – mint mondjuk Sub-Zero fagyasztó varázslatát – a már megszokott módon lehet végrehajtani, s természetesen az időbások is megmaradtak. Új a nagyon brutális csonttörő mozdulat, ráadásul mindegyik karakter másképp játszza el a csontkovács szerepét. Tanya, az új hölgyike

laszthatunk. A szokásos Arcade módnál őt "toronnyal" próbálkozhatunk, tehát ennyi különböző nehézségi tornán indulhatunk. (Ez nem azonos a nehézségi szinttel, amit egy másik menüben szabályozhatunk.) A következő játékmód a Team, ami már ismerős lehet: maximum öttagú csapatokat alkothatunk, s amint kidöglik az egyik csapattárs, úgy lép helyére a következő. Az Endurance-nél a ki-tartás a lényeg, ezen belül három módozat választható. Megpróbálhatunk az egyik tornyot

már nem tudunk érte menni, vagy csak akkor, ha a riválisunk közelít felénk. Ez utóbbit pedig Goro például nem siet el, hiszen ha csak a távolból megdönteti a talajt, már akkor is a felére csökken az energiánk...

Összintén szólva nem igazán tudom, hogy érdemes volt-e foggal, körömmel ragaszkodni a 2D, megszokott játékménthez és gyorsasághoz, ugyanis egy 3D-s játékban talán ez már nem mutat olyan jól. Szintén nem tudom, hogy jó ötlet volt-e csupán esztétikailag alkalmazni a 3D-s grafikát, és teljesen kiaknázatlanul hagyni az új dimenzióban rejlő lehetőségeket. A 2D-s verekedős anyagok között kétségtelenül a Mortal volt a király, ám a 3D világában az MK4 legfeljebb a középmezőnybe tartozik. Eme kétségemet megerősíti az a tény is, hogy az MK4 automatája úgy érkezett meg a hazai játéktérre, hogy szinte észre se vettem. Elmaradt a korábbi részeknél tapasztalható hisz-

téria: az automata naphosszat csak demózgat magában, tényleg csak az nem játszik vele, aki nem akar. PC-n ugyan nincs olyan nagy kínlat a verekedős játékokból, így lehet, hogy ennek az ott-honi verziónak nagyobb lesz a sikere, de tartok tőle, hogy ezek után egy esetleges ötö-

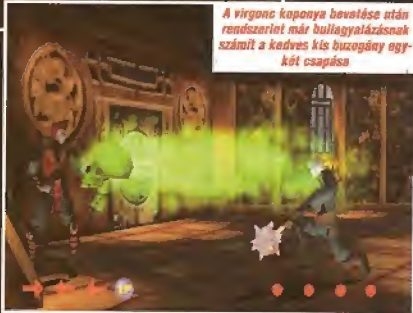
KOMBAT

például a két combja közé szorítja ellenfele fejét, mire egy recsenés után a delikvens már azt követően hátrafelé néz. Még szerencse, hogy olyan edzettek ezek a harcok, hogy csak megrázzák magukat, és máris minden porcikájuk visszaugrik a helyére... A kivégzések megint csak vadonatúj, és nem csak a kombinációjuk új, hanem az "esztétikai végrehajtásuk" is. Van ugyan néhány ismerősnek tűnő finish, mint például Scorpion tűzfúvós befejezése, de a látványos 3D-s kameramozgás miatt az is sokkal szebb. A különböző kombinációk felkutatásához egyébként ezúttal nincs szükség külföldi lapok, vagy speciális Internet-oldalak tanulmányozására: csak lepaúzáljuk a játékot (F4), és a szünet menüjében máris láthatjuk a mozdulatok listája opciót. Tévedés ne essék: litkok azért

Scorpionéknál valószínűleg igen erős lövés volt vacsorára



A virgona koponya bevetése után rendszerint az ellátáskészítésnek számít a kedves kis bucsúny egy-két csapása



kiválszva minél több gép irányította ellenfelet (egy energiaccikkal) likvidálni, avagy próbálkozhatunk ugyanezzel emberi játékosok ellen is. A harmadik Endurance-mód az Ultimate Endurance: ez egy igen kemény erőpróba, ahol több pontot is figyelembe véve értékelik majd a túlélt képességünket. Az MK4-gyel rendezhetünk kiegészítő bajnokságot is, ezen maximum nyolc játékos vehet részt. Végül van természetesen gyakorlás is: játszhatunk aktív, vagy inaktív ellenfél ellen, ahol mindent mi határozhatunk meg (még a helyszínt is). A lenyomott gombokat alul akár ki is irathatjuk.

HOL MARAD AZ ÓRÜLET?

Az MK4 grafikája elég jó volt a játéktérben, és a lehetőségekhez képest most PC-n is az. A karakterek kidolgozása lehetne ugyan szebb is, de így legalább nincs olyan nagy gépkövetelmény. A 3D-kártya használata természetesen ennél a játéknál is erősen javasolt, hiszen így magától értetődően jóval látványosabbak bizonyos effektek. A vér megjelenítése viszont – akármilyen kártyánk is van – szörnyen béna: a kifröcsenő vér abszolút nem tűnik folyékonyknak, szerintem még a régi, 2D-s verzióban is jobb volt. (Igaz, ki lehet kapcsolni.) A kamerakezelés kitűnő lenne (az "operátor" sosem megy át a falakon), ha nem követték volna el azt az óriási hibát, hogy az eltávolodásnak határlát szabtak. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy ha eltejtjük a fegyverünket, és az az ellenfélről több mint "egy képernyőnyire" ér földet,



Shinnok roppant kellemetlen karakter, hogy bárkinak a bűrébe keverkedhet: itt éppen Sub-Zero fagyasztó varázslatát veti be

vannak, hiszen a VS képernyőről most sem hiányoznak a "kódszámjegyek".

A JÁTÉKMÓDOK

Míg az MK4 játéktérmi verzijában csak Shinnok legyőzése volt a feladat, a PC-s változatban még további négy üzemmód közül vá-

mortal kombat 4

Midway
http://www.midway.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xVD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 50-kapcsolatú hangkártya, 3D-gegritókártya

Hegymányos Mortal-játék, csak most 3D-ben

81%

V.Z.

"Ez a Descent-mizéria kezd túlmenni a jóízű határain" – nagyjából ez volt az első gondolatom, mikor először keztem ügyeibe kerülni a Descent: Freespace. Elvégre nem is oly rég jelent meg a Forsaken, mely műfajára nézve egy Descent-klón, s a hírek szerint már készül is a játék harmadik része. Minden tisztelem a 3D-s lövöldözős játékoké, ám jóból is megárt a sok. Aztán kissé közelebből is szemügyre vettem a programot, s egy elementális meglepetés ért: a "Descent" előtag ellenére egy vérbeli űrszimulátorral hozott össze a sors, mely első pillantásra leginkább a Wing Commander-sorozatra hasonlít. Na, ez így már jóval érdekesebbnek tűnt, mivel

Ennek a rénegát pilótának nem jósoltak túl fényes jövőt

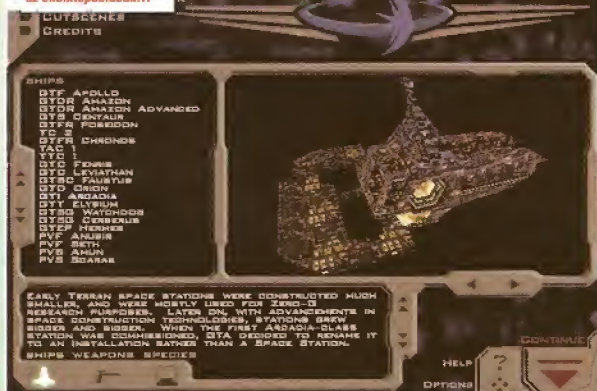


nem is tudnék kiagyalni. A Parallax grafikusai minden tőlük telhetőt megtettek, hogy "kiszínezzék" az amúgy igen sivár világot. Hol színes csillagködök, hol hatalmas aszteroidamezők, hol pedig szemképrázáló robbanások között kell navigálnunk, a gigási anyahajók látványa pedig egyenesen filmszerű hangulatot kölcsönöz a Freespace-nek. Példának okáért akad egy küldetés, ahol egy hatalmas aszteroidamező közepén kell utat nyitni a menekülő anyahajónknak, melyet idegen (s látszólag legyőzhetetlen) vadászgépek hada üldöz. A jól megteremtett csatahajó minden létező lövegtornyával vadul sorozza az útjába kerülő szikladarabokat, míg a játékos egy közeléknvi vadászgéppel vadul kergetőzik az aszteroidák között. Nagyjából ez volt az a pont, ahol egyszer s mindenkorra beleszerettem a játékba. A másik dolog, ami megfogott a Freespace-ben, az a grafika hihetetlen részletessége.

CSILLAGKÖ

DESCENT: FREESPACE

Egy méretes terrori űrbázi az enclitopidbázisban...



jómagam mindig is kedveltem a Tie Fighter mintájára készült űrháborúsdíkat. Ha jobban belegondolok, az utóbbi időben nem is jelentek meg efféle anyagok – tehát épp ideje, hogy valaki megpróbálja letaszítani az I-Wart és az X-Wing vs. Tie Fightert az űrszimulátorok trónjáról.

Ez a tiszteletreméltó célkitűzés lebeghetett a Parallax programozóinak szeme előtt is, mivel a Descent: Freespace-be szemmel láthatólag apaí-anyait beleadtak. Már a setup menü is rendkívül kulturálisan sikeredett: szépen letesztelte a gépem, ennek függvényében belátta a grafikai opciókat, s még a 3D-vel sem adódtak különösebb problémák. Merthogy a játék tá-

ken (értsd: P133) is elfogadható sebességgel fut a játék, s akkor még nem szóltam a meglehetősen gyors és látványos szoftverrenderről. Mit mondjak, az Unreal készítői igen sokat tanulhatnak ezekről a fiúktól...

ÜNNEP A SZEMNEK

Ennél találhatóbban aligha jellemzhetném a Freespace-t, mivel a játék grafikájában veri az eddig megjelent űrszimulátorokat. Bizony, a külső szempontról a Wing Commander: Prophecy és az X-Wing vs. Tie Fighter is a vert mezőnyben kullog – s ennél nagyobb dicsőretet hirdelenében

ge. A nagyobb cirkálók a szó szoros értelmében darabokra robbannak, s a hajók sérült részei körül elektromos kisülések cikáznak. A nagyobb hadihajók radarjai folyamatosan forognak, az energiapajzsról lepattanó lövedékek láttán pedig...

Na jó, ennél a pontnál leállok az ömléggel, s megpróbálok valami negatívumot is keresni a kivételésben. Ha nagyon kukacoskodó, finnyás és maximalista akarok lenni, akkor tán a kisebb vadászgépek kidolgozottságára panaszkodhatnék... bár a grafika egészét nézve ez tényleg apróság. Más "dörgelelem" meg hirdelenében nem is jut eszembe, úgyhogy a külsőniről egyenlőre ennyit.

DÉJA VU

A Freespace-szel küzdve végig olyan érzésem volt, mintha a Tie Fighter vs. X-Wing legújabb epizódjával szórakoznánk, melyből valami csoda folytán kimaradtak a névadók. A program készítői jóformán mindent átvettek a Lucasarts-reklámjüvéből, mely arra érdemes volt. Már az eligazítások hangulata is maguk a küldetések is kísértetiesen emlékeztetnek a Tie Fighterre. Hiányoznak a Wing Com-

manderből megismert szappanopera-hangulatú küldetések, a küldetések között általában rövid szöveges ismertetőt kapunk a hadjárat jelenlegi állásáról, az új fejlesztésekről, illetve a politikai helyzetről. Gyorsan hozzá is tessék: hál'Istennek. Kétségtelen, hogy a végeláthatatlan AVI-folyamoknak és B-kategóriás színészeknek is megvan a maga hangulata, ám egy szimulátorban én beérem a jóval szárazabb, ám áttekinthetőbb helyzetjelentésekkel (mintegy mellékesen nem terpeszkedik 25 CD-lemezen a játék...). Egy dologban viszont a Freespace vitathatatlanul felülmúlja az X-Wing legutóbbi epizódját, s ez a hadjáratok hangulata.



...s ugyanez előbb. Egyébezt, nem...

másodlagos feladatok sikere/sikertelensége alapvetően befolyásolhatja a történelmet.

Ami magát a szimulátor részt illeti, a Freespace itt is igen közeli rokonságot mutat az X-Wing vs. Tie Fighterhez. Példákn okáért az energiapajzs kezelése NAGYON hasonlít erre a klasszikusra, mint

hogy a kötelékek irányítása és a kommunikáció is ismerős valahonnan... Az viszont igen pozitív újítás, hogy a parancsműsünk alatt repülő kötelék(ek) felszerelését (s ebbe a hajók kiválasztása is beletartozik) mi állíthatjuk össze – ez pedig taktikázásra is lehetőséget ad. Egyenként egyébként a küldetések során is szükségünk lesz, mivel a feladatok jelen-

szempontból veri a már emlegetett nagy elődöket.

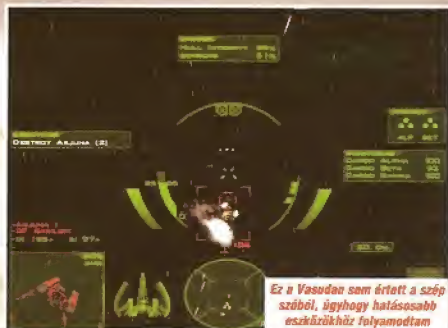
IRÁNYÍTÁS, MULTI-PLAYER ÜZEMMÓD ÉS MÁS ÉRDEKESSEGEK

Az irányítás tökéletesen megfelel az űrszimulátorok irratlan szabályainak. 3D-s radar, az ellentél megbénítására alkalmas ionfegyverek, a külön-külön is célbevehető részek az ellentél hajóján (hajtómű, szenzorok, stb.) már mind ismerősek a műfaj szerelme-seinek. A Freespace mindenese-tre egyike a leg-könnyebben kezelhe-tő és kiismerhető programoknak. A jobb sorsra ér-dekes játé-kosnak nem kell órákon át holmi ka-cifántos bil-lentyűzet ki-osztásokkal és kéziköny-vekkal bajló-dnia. Az i-Warral szemben, mely a műfajához mérten elképesztően reális és összetett darab volt, itt a légi harcokon (ha úgy tetszik, akciórészek) van a hangsúly, s ez maximálisan érződik is az irányításon. Ami különösen meg-tetszett a Freespace-ben, a szaba-

don megtervezhető és módosítható műszerfal volt – ilyesmire az űrszimulátorban még nem volt szerencsém. A kezelőfelület ettől eltekintve is tökéletes: a játék jóformán minden létező jót támogat, a billentyűzetki-osztás is teljesen szabadon változtatható, a remekbeszabott enciklopédiáról már nem is szólván. Az egeret viszont nemigen tolerálja, ami mondjuk elég furcsa megoldás. A másik dolog, ami kissé zavaró volt a szerény képességgé gépi ellenfelek. Félreér-tés ne essék: a Shivan (illetve renegát Vasu-dan) gépek jól felvannak szerelve, s az esetek túlnyomó többségében igen taktiku-san manőverez-nek, ám a pilóták... hát vala-hogy nem az igaziak. Ellenfeleink a kiterő manővereket még hírből sem ismerik, ha egyszer besoro-lunk a célpont mö-gé, akkor már ele-ve nyert ügyünk van. Azon viszon-ugyan csak megle-pődtem, hogy az ellenséges gépek milyen tudatosan

harcolnak, példá-ul segítik bajban lévő társaikat, s nem egyszer még eltérő manőverekkel is megpróbálkoznak.

A készítő nem feledkezett meg a manapság egyre inkább alapkövetelménynek számító küldetés-szerkesztő programról sem, mellyel ki-ki kedvére való úr-csátákat szer-keshet. Egyébként elég jól eldugták ezt a kellemes kis alprogramot, mivel nem vezet hozzá shortcut, de még csak az indítómé-nüben sem találunk rá utalást. Amúgy a játék főkönyvtárában bújik meg Fred néven a



Ez a Vasudan sem értett a szép szöveg, úgyhogy határozottan esaközkhöz folyamodtam

mondjuk nem annyira zavaró a dolog, hogy külön elemzést érdemelne, de azért annak a nyavalyás patch-file-nak a letöltése még így is erősen ajánlott.

EZ IGENI

Alig hiszem, hogy mindezek után hosszan kéne áradoznom a játékról: a mellékelt képek és épületes bölcsekedésem alapján már sejt-hető, hogy a Freespace a maga mű-fajában a legjobb-bak egyike. Vagy tán a legjobb? Ami a grafikát és a kezelést illeti, feltétlenül. Ami

viszont a háttértörténetet illeti, már koránt-sem ily rózsás a helyzet. Ezt eddig nem is igen boncolgattam, mivel túl sok mesél-nivaló nincs róla. Vannak az emberek, vannak az ügyeletes rondaságok, s hirtelen felbuk-kan egy idegen faj. Ezt az ötletet már igen rég elsűtötték a Star Trekben, úgyhogy nem is kommentálnám bővebben. Szóval a körítés lehetne eredetibb is, na... Mindezek el-enére én mindenkinek csak ajánlani tudom a Descent: Freespace-t, mint az utóbbi idők egyik legkellemesebb meglepetését. Csak azt tudnám, hogy mi a fenére utal az a "Descent"? (Arra, hogy a játék fejlesztői családát a két Descentre is, egyébként po-dig az utolsó pillanatban Conflict: Freespace-re változtatták a nevet – C)

T.J.



Az asztroida-vadászat nem túl heroikus küldetés, de legalább addig sem kell a gaz Shivanokkal hadakozni



E külső nézeti kép a klassz szüligetes asztroidák ellenére is igen impresszív

drága, s a maga műfajában elég komoly da-rab. Jómagam megpróbáltam összedobni vele egy küldetést, ám a különféle opciók és beállítások tengere igen hamar megfuta-módásra készített. Nem baj, majd ha már végigjátszottam a teljes játékot, még visszatérek ide.

Végezetül ejtenék még néhány szót a multi-player-játékról is, ami a maga műfajában szintén a párját ritkítja. Jóformán minden benne van, amiről a játékos csak álmodoz-hat: team-play, cooperative játék, egy az egy elleni küzdelem. A Freespace még a mikrofonon keresztül bíjcselveket is tá-mogatja, bár fértiasan bevallom, hogy ezt nem volt módom kipróbálni. Akinek pedig mindez nem elég, az akár meg is látogat-hatja az indítómé-nüben is szereplő Freespace-site-ot, ahonnan számos nyálánság letölthető. Példának okáért egy patch-file, ami (elvileg) orvosolja a játékban előfordu-ló bugokat. Merthogy bug, nekem legaláb-b is úgy tűnik, minden manapság megjelenő játékban akad. Sajnos. A Freespace-ben

descent: freespace

Interplay/Parallax Software

<http://www.interplay.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G

J Á T S Z H A T Ó S Á G

S Z A V A T O S S Á G

Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, B&D, Win 95,
DirectX-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D gyorsító kártya

Ha társasjátékban is, de a Freespace az űrszimulátorok királya

93%

Mi jut eszedbe arról a szóról, hogy vészhelyzet? A TV-ben futó, George Clooney névvel fémjelzett sorozat? A válasz Ross,

napilap a következő fejjelcel jelenne meg holnap: "Félelmetes orkorda ragadta ki a hajléktalanok kezéből a félkemény hotdogot a Nyugatinál"

(bár igaz, ami igaz, van pár olyan újság, ami-ben ez a főcím már fel sem tűnne...). Az Emergency egyik legnagyobb pozitívuma, hogy olyan mindennapi (bár ez hála Istennek, nem szó szerint értendő) eseményeket próbál szimulálni, amelyek akármelyik pillanatban akár velünk is megeshetnek. Nagyon derék, hogy a 16 Tons Enterta-

hogy: orvosunkra és mentőseinkre mindig szükségünk lesz. A másik elkerülhetetlen emberkénk a rendőr – nélküle sem tudunk semmit kellőképpen megoldani. Amennyiben szükségünk van rá, a triumvirátus harmadik tagja is belép a képbe – ő a tűzoltó. A felhasználható járművek és segéd-eszközök listája igen nagy, de szerencsére ezek nagy része az éppen aktuális küldetés függvénye, így csak az adott szituációban vehetjük hasznát. A kezelőfelületet leginkább egy real-

gyorsaságon, és a feladatok megoldásának helyes módján, alkalmazásán, illetve sorrendjén van.

Hogyan is működik a dolog? Első fel-



EMERGENCY

VÉSZHELYZET, AVAGY RO

öő, elnézést: rossz, legalábbis a mai naptól kezdve. Megjelent ugyanis az Emergency című játék, mely reményeim szerint legalább akkora nyomot hagy majd maga után a számítógépes játékok között, mint az említett filmsorozat az unalmas estéiket szappanoperák vizsgálgatásával töltő, unatkozó hölgyekben.

Nagyon sok olyan játék jelenik meg mostanában, melynek témája a valós életre vetítve enyhén szólva is kisebb-fajta kacagást vált ki egy földhözragadtabb emberből. Elég meglepő lenne mondjuk, ha holnap leszállnának a Predatorok, hogy egy rakomány Alient zúdítsanak a békésen strandoló nyakába, vagy például az egyik

inment) igencsak ráérzett arra, hogy a játékok piacán az itt kínálkozó úrt betöltse, azaz egy stratégiai játékkal emléket állítson azoknak a névtelen hősöknek, akik nap mint nap készen állnak arra, hogy segítsenek a bajba jutottakon. (Ígérem, a továbbiakban némileg kevesebb pátosszal adom elő a mondókámat.)

Miről van szó tulajdonképpen? A feladatunk különféle balesetek, veszélyes és zürös helyzetek, zavargások megoldása illetve elhárítása lesz. A paletta elég széles: az egyszerű (már-mint annak, akivel még nem történt ilyen) autóbalesettől kezdve a jelenleg éppen aktuális fútbullhuliganizmus elhárításáig minden előfordul, mi

szem-szájnak (és persze bulvárlapnak) ingere. Embereink és eszközeink skálája igen széles. Rendőrmódban úgy is fogalmazhatnánk, hogy "általában minden helyzetben valószínűsíthető sebesültek előfordulásának esete", de mi maradjunk inkább olvasmányosabb stílusnál, úgy-

A fútbullhuliganok felhózzalt kedélyt a vizsgáuk rendszerint gyorsan lehűtik



time stratégiához tudnám hasonlítani, bár a játék jellegéből adódóan vannak azért különbségek. (Mily nyomorult is lenne a rablók élete, ha valaki meglátván őket, a zsebéből elővarázsolta ötezesből építhetne egy rendőrt!) A hasonlóságot maga az irányítás módja hordozza magában – az eger segítségével mozgathatjuk, irányíthatjuk egységeinket, a speciális parancsokat pedig egy menüből érhetjük el. Ebből adódóan a kezelés nagyon egyszerű, a hangsúly itt inkább a

adatunk a szituáció felmérése, ebben némely küldetés előtt egy helyre kis animáció is segítségünkre szolgál, sokkal precízebb kiindulási alapot szolgáltat a szöveges információ. Fel kell mérnünk, hogy a bevezető emberekből és gépparkból mire lesz szükségünk a helyzet orvoslásához. Van ugyebár egy vagy több főhadiszállásunk, ahol ki választhatjuk a járműveket és legénységüket. Ha összeállítottuk a csapatot, indíthatjuk őket a helyszínre – itt különféle furmányos

...melletti feladatokkal megoldjuk az esetet, majd hazafelé vesszük az irányt. Egyszerűen hangzik, de azért ilyen könnyű a dolog.

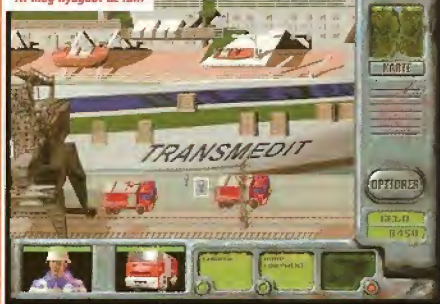


A mentés nagy erővel folyik, de úgy látszik most már víznek is kellene

A második feladatunk a szakemberek helyes alkalmazása – itt nemcsak arra kell gondolni, hogy megfelelő számú embert vessünk be, hanem az illetékes személyt az illetékes helyen használjuk. Persze, lehet azt mondani, hogy senki sem olyan lipót, hogy egy lakástűzhez egyetlen orvost hívjon, akinek egy szál fecskendője nem igazán kielégítő az oltáshoz. Viszont nagyon meg fog lepődni az a játékos, aki az orvosa és áldozata közös siklórepülésénél gondol majd csak arra,

ezután következhet a tényleges mentés és ápolás. Mindezt még tetézi, ha nem a megfelelő szerzőket hoztuk magunkkal, ugyanis újabb értékes perceket veszthetünk, amíg az utánpótlás ideér – egy szóval nem lesz egyszerű feladatunk. Nagyon ötletesnek tartom, hogy nem kizárólag hozott anyagból dolgozhatunk, hanem a helyszínen lévő egy-két dolgot is felhasználhatunk (pl. mentőövek, tűzcsapok). Hogy mégis legyen valamiféle megkö-

A kikötői szcenárió eleje: itt még nyugodt az idő



nyem egy egyéni darab a játék. Részemről eddig tíz pályán vagyok túl, de csak azért, mert itt a béta-verzió lapjában – sebah, várom szeretettel az eredetit!

EMERGENCY

S DOKTOR FÖLDÖN-ÉGEN

Az első és legfontosabb ellenfelünk az idő. Az a mondas járja, hogy az idő pénz, de ezt itt nyugodtan átfogalmazhatjuk: az idő emberélet, és nem utolsággal Game Over. Amennyiben a mentettek nem részesülnek a megadott időn belül megfelelő ellátásban, illetve idejében nem tudunk elhárítani egy veszélyforrást, már bukjuk is a játékot. Ez végülis teljesen korrekt megvalósítás, a valós életben sem várhatunk a halálórákat a fel-, illetve esetleg kimentő seregére.

hogy nem ártott volna pl. a kiállított üzemanyagot előtte egy tűzoltóval semlegesíteni. Ez persze csak egy egyszerű példa volt, ennél sokkal komplexebb, összehangoltabb munkára is szükség lesz majd a bevetések során. Egy áruházi robbanásnál először a bémészakodókat kell elhessegetni (sajnos itt még nincs vízágyunk...), majd egy égő kocsi roncsot eloltani és eltávolítani, az elektromos hálózatot kikapcsolni a szivárgó gáz robbanékony volta miatt, majd csak

tés, a játék készítői (szerintem feleslegesen) – kitalálták a pénz szerepét is. A küldetések után a hatékonyságuk és a gyorsaságuk egyenes arányban egy bizonyos pénzösszeget kapunk, és mivel minden ember és jármű bevetése kemény dolcsiába kerül, így nem költséghatékonyan szabadon. Végül is nem rossz dolog, hogy nem csinálhatunk könnyűre-kedvűnkre akarát, de nem igazán tartom humánus megoldásnak a pénz felvetését ott, ahol emberéletekről van szó. Szerintem jobb módszer lett volna az alkalmazható eszközök és emberek számának korlátozása – bár a végeredmény végülis egy és ugyanaz.

Összességében mintegy harmincegy-néhány küldetéshez lesz szerencsénk, de akinek ez kevés lenne, azoknak elmondom még egyszer, hogy ezek rendkívül ötletgazdagok, a fentebb említetteken kívül lesz még (a teljesség igénye nélkül) vízimentes, vídamparki baleset, karácsonyfátűz, eltűntek felkutatása, egy Formula 1-es versenypálya megfigyelése, majd a bekövetkezett baleset orvoslása.

A játék jellegéből adódóan tipikusan egyszemélyes, hacsak valaki nem az úttest vagy a tűzoltócsap meglehetősen hiperaktív szerepére hivatott, illetve nem kívánja a sebesült igen kis mozgásterületét beszámolni. Multiplayer opció tehát kizárva, de a küldetések igen nehézre sikerültek, ezért

A grafikai kivitelezésre egy szóval sem lehet – ugyan nem 3D-s, de legalább azt a kettőt jól megcsinálták. Nagyon felbontású, szépen rajzoltak a járművek és a háttér, valamint a videó sem rossz – talán az animációk sikerültek egy kicsit egyszerűre. A zene nem nagy durranás, de ide pontosan illik, a hangok pedig egy mai stratégia idéznek ("Yes Sir!"). Szóval kellemes kis stratégia a sci-fi, fantasy és harci játékok tengerében.

K.Z.

Az első bungee-jumping következik az emeletről



emergency

Topware/16 Tons Entertainment
<http://www.topware.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya

Nehéz helyzetekre
nehéz fiúk kerestek!

82%

Talán nem elhamarkodott kijelentés, hogy manapság PC-s teniszprogramból olyan kevés van (talán csak az egy Pete Sampras Tennist tudnám a közelmúltból megemlíteni), hogy érdemes igazán odafigyelni minden darabra. A Blue Byte talán ezt a hiányt szeretné pótolni legújabb próbálkozásával, ami a Game, Net & Match nevet nyerte a keresztségben. A játékokat – mint ahogy az már a nevéből is kiderül – elsősorban az Internetes és a hálózati játékokra tervezték, mégpedig olyan mértékben hogy ha a megfáradt szörföző netán üdítő játékokra vágyik, akkor a GNM saját kikötőjében is horgonyt vehet.

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Miután fotelünkben hátradőlve kényelmesen megszemléltük a mintegy 10 másodperces intro, lássuk milyen lehetőségeket takar a találó név. A Trainingben a gép

omoszok egy-egy tornát vagy akár egy teljes szezon is lejátszhatnak. A Setup menüben igazíthatjuk gépünk tudásához a program paramétereit. Ez elsősorban a grafikára vonatkozik, ugyanis egy gyengébb Pentiumnak igencsak a torkán akad a falat néhány tereptárgy megrajzolásánál.

Édes Istenem! Egy hét lesz, mire visszahozzák ezt a labdát!



Ex a bal oldali fickó tiszta Pete Tapasz – milyen kár, hogy ti nem lájátok...



által kilőtt labdákat kell elütnünk, Singlesben egy gépi ellenfél ellen egy vagy több szettből álló meccseket játszhatunk le, míg a Doubles opcióban ketten játszhatunk. A hab a tortán természetesen itt is a hálózati és Internetes játék, melyet a Network menüpontnál lehetünk meg. Az említett egyes meccseken kívül a játék természetesen tartalmaz még Tournament és Season opciókat is, amelyben időmili-

például Agassit Begassi néven, vagy esetleg Steffi Grafot Steffi Barellaként), illetve a játékoskérdést áthidalták egy egyszerű Player Create ponttal, ahol egy játszma kezdete előtt kedvünkre kreálhatunk mindenféle virtuális emberkéket: itt a fontosabb játékpáramétereken kívül (ütőerő, tenyeres, fonák, stb.) egy rakás egyéb dolgot is megadhatunk (talán csak a vérnyomás hiányzik).

Egy primán meggyesett labda a halál mögé – no erre varrjál gombot, testvér!



A GRAFIKA

A program természetesen teljes mértékben támogatja korunk követelményeinek elengedhetetlen kellékét, a 3D-kártyákat (tehát aki eddig nem tette, az rögvest szaladjon is el venni egyet...). A grafika mindezek ellenére több helyen is gázos, gondolkodok itt olyasfélékre, minthogy a nézőtér alkalmasint úgy fest, mintha egy egybeömlesztett pixelhalmazt egy felmosórnyggyal végigdörzsöltek volna, és ez azért némi Streets of SC-feelinget von maga után a látvány terén. Ugyanez vonatkozik

a játékosok mozgására is, ami helyenként borzasztó csúnyán lett animálva, függetlenül attól, hogy Motion Captured technikával készítették. Ráadásul néha a program elfeledkezik egy-két textúráról, és ilyenkor átlátszóvá válik a szerencsétlen labdazsönglőr. Egyébként igazán érthetetlen számomra, hogy ha már egy program támogat valamilyen 3D-gyorsítót, akkor ugyan miért nem használták ki a lehetőségeit minél inkább. Gondolok itt például az igen látványos, mindazonáltal eléggé mezeinek számító Lens flare-technikára, amit néhány helyen igen kellemesen alkalmazhattak volna.

Vizont az mindenképpen jó poén, hogy a sikeres – vagy netán sikertelen – akció után testközelből szemlélhetjük játékosunkat, amint éppen aktuális hangulatának függvényében motyog valamit az orra alatt. A pálya szélén ülő kommentátor természetesen itt is élőben közvetíti az eseményeket.

A bíró áldásos tevékenysége ellenére, a számítógépes sportszimulációk jó szokása szerint a gép egy idő után "automatikusan" elkezd csalni. Gondolok itt a visszahozhatatlan labdákra és hibás ütésekre, melyeknek leginkább csak bosszantó okai lehetnek, de az sem ritka hogy a gép rettenetes sebességgel üti vissza a labdát és ezáltal

tal teljes képtelenség visszaadni azt. Megoldás? Easy mode... Szokás szerint menet közben is több kameranézet közül választhatunk, melyek közül a használhatóakat említeném meg: auto view (automatikus kamera), player view (a játékos szemszöge), bird's view (madártávlati nézet) – a többit csak akkor javaslom, ha popcorn

majszolni ültünk a monitor elé, nem játszani.

A talaj szempontjából négy különböző pályán játszhatunk: Clay (sálakos), Grass (füves), Carpet (műfű), és végül Concrete (beton). A pálya kidolgozottságára nem lehet panasz, mert nagyon szép a textúrájuk (a teremben történő játékok például csillag is a padló). (Azt persze mondani sem kell, hogy mint a legtöbb sportprogramban, a pályát övező reklámtáblákon itt is véletlenül a Blue Byte programok nevei sorakoznak...)

Nem tudom, ki hogy van vele, de különösen borongós szombat délutánokon nekem néha kedvem támad, hogy miniatűr méretűre zsugorodva bepattanjak egy jó kis homokfutóba, és hatalmas gázröccsökkal végigszárguljak a lakáson. Milyen jó is az, amikor az ebédőlasztalon egy vakmerő kormánymozdulattal kicszelezem a szembejövő sőtartót, farolva kitérek a mustáros üveg elől, majd egy szalvétán megdobva a jágányt, már is a kutya füle alatt szárguldok diadalmasan a cél-egyenes felé! Akinek esetleg hasonló gondolatai támadnának, nem kell feltétlenül napszúrásra vagy heveny másnaposságra gyanakodnia – mindössze arról van szó, hogy nem kapta meg a mindennapi bevételt Micro Machines-adagját.

A Mikrojárgányok hosszú és dicsőséges történelmet tudhatnak maguk mögött. (Igen, ez esetben ez nem történet, hanem történelem.) Először 1990-ben találkoztunk velük 8 bites Nin-

PlayStation-verzió már egy éve kint van a piacon, és hetekig trónolt az eladási listák élén – nekünk miért kell ennyit várnunk egy kis mókára?!

Az első és legfontosabb változás az, hogy teljesen eltűnt a 2D, és a flúgos

A főmenü sajátosan dehlí bűje már megadja a játék alaphangulatát



tutam most már teljes 3D-ben zajlik. Ennek megfelelően CodeMastersék szakítottak a felülnézettel is: a térzetet nagyban növeli, hogy az MMV3-ban már "lebegő" kamerát használtak, azaz mindig abból a nézetből látjuk a pályát, ahonnan a legjobb kilátás nyílik. (Illetve ez így nem pontos:

a lehetőségekhez képest legjobb kilátás.)

Ez persze csak a két legszembetűnőbb változás, a szerzők dicséretére legyen mondva, hogy a grafikai modernizálást úgy hajtották végre, hogy közben nemcsak hogy megmaradt a játék legfőbb erénye (maga a JÁTÉK), hanem még bőven hozzá is tettek.

A verseny most is a szokásos meghökkentő környezetben zajlik, amiben az a meghökkentő, hogy a minijárgányok annyira hétköznapi dolgok között száguldoznak, mint mondjuk egy vízespóhar, egy napszemüveg vagy egy melltartó. Senki sem vádolhatja szűkmarkúsággal a szerzőket, ugyanis 32 különböző mikromasina vonul fel a játékban: buggyk, tankok, rendőrautók, monster truckok, motorcsónakok – hogy a többi gyanús szerkezetről már ne is beszéljünk.

Ugyanez a bőkezűség jellemzi a pályák számát is, amiből 48 van, többek között biliárdasztal, strand, ebédőasztal, periódusosrendszer, kiskertünk – és így tovább. A pályákban egyébként az a legcsodálatosabb, hogy mindegyik teljesen más környezetben játszódik, és teljesen új atmoszférát teremt a játéknak. A teljesen más versenyési stílusról már nem is beszélve...

Újdonsült játékosok Cherry Autóiskolájában sajátíthatják el a kezelés rejtel-

Páncélosokban mindig is a nagymesterek közé tartoztam



tendokon, és akkor még Californian Beach Buggies néven robogtak. Ma ismert nevüket nem sokkal ezután kapták, amikor egy amerikai játékkon-szern kiváló reklámlehetőséget velt felfedezni a játékban. A névről egyébként talán kevesen tudják, hogy az USA-ban legalább olyan jól ismert játékmárka, mint nálunk mondjuk a Matchbox. PC-ken 93-ban tűnt fel (teljes két floppy terjedelemben!), amit '96-ban követett a Turbo Tour-nament alcímet viselő második rész egy szerkesztővel megspékelve – most pedig robbogott CD-inkbe a harmadik is. Egyébként ennek az öröndetes eseménynek már épp ideje volt: a

Kiagyengített erőviszonyok – most akkor figyelhetünk a pályára is...



MAXIMUM MULTIMÉDIA



meit. Ez egy NAGYON komoly egy kurzus, sokban emlékeztet a gépjárművezető-képzés mai állapotára: a szöke poligonlánya harsány üdvrivalgása közepette megtanulhatunk gázt adni, kanyarodni és fékezni. Figyelembe véve a jelenlegi közlekedési állapotokat, az utóbbi a valós életben szemlétomást nem tananyag, a játékban azonban szükség lesz rá.

Mindenekelőtt egy karakter kiválasztása a feladatunk, akit későbbi felhasználásra később el is menthetünk. Egyes játékokban a Challenge a hagyományos verseny, amelyben négy komputer irányította mikrojárgány ellen indulunk harcba. Ha a verseny végén az első két hely valamelyikén végzünk, akkor továbblépünk a következő pályára – egyébként elvesztünk egy életet, és újra kell futnunk a pályát. Ha a háromkörös verseny végeztével a mi járgányunk gördül át elsőnek a célvonalon, diadalmas ugrabugrásba kezd és egy bónuszjárgány (Prize Car) lesz a jutalmunk. Ezeket a bónuszokat karakterek továbbviszik magukkal, Komolyabb megmérettetések előtt pedig a Test Drive-futamokban próbálhatjuk ki őket.

Az egyes játékok másik klasszikus módja a Head to Head, amelyben egy kiválasztott komputer ellenfél ellen küzdünk. Az elsődleges cél az, hogy a bal oldalon látható nyolc lámpa közül minél többet a saját színünkre váltsunk azzal, hogy verseny közben minél jobban leahagjuk az ellenfelet. Ha annyira megelőzzük, hogy lecsúszna a képernyőről, akkor bónuszt kapunk (vagyis az ő lámpáiból egy átszíneződik a mi színünkre), és a verseny egyvonaltól folytatódik tovább. Ha az összes lámpát átszíneztük a saját színünkre, akkor azonnal megnyertük a versenyt egyébként pedig az a győztes, akinek a harmadik kör végén több lámpája van (jöttentlen esetén "hirtelen halál" következik, vagyis a következő bónuszt elérő versenyző lesz a győztes).

PLAYER RACING

Micro Machines



az asztalon

A harmadik versenymód a Time Trial, ahol az idő lesz az ellenfél: megadott időn belül kell teljesíteniünk a pályát. Bónusz járgányt azzal nyerhetünk, ha megdöntjük a pályarekordot. A vidám, színesetvábbja a Time Trial Challenge, ami a nevében szereplő két stílus keveréke, azaz nemcsak a többi versenyző, hanem az idő is ellenfél. (Faktikusok mindenképpen nézzenek be a CodeMasters site-jára, ahova vállalkozni kedvük fel is tölthetik legjobb időeredményeiket.)

A játékban a többiek szokásos leszorításán kívül még számos apró trükköt is bevetethetünk a győzelem érdekében. Például rögtön indulásnál turbórajtot vehetünk, ha a start előtt 1-2 másodperccel a startot jelző pittyenés előtt kezdjük el nyomni a gázt (ha viszont túl sokáig nyomjuk, akkor lajhaként

indulunk).

Egy másik hatásos technika bizonyos technika az ugratás használata, amellyel az ugratokat nagyobb sikerrel vehetjük, sőt, ha az ugrató végén használjuk, hatalmasat repülhetünk.

Ugyan minden pályán van kijelölt nyomvonal, de nem rossz ötlet, ha a kanyarokat levágva próbáljuk a többiekkel megelőzni. Ha túl nagy kanyart vágnánk le, akkor büntetést kapunk: visszakerülünk a pályának arra a pontjára, ahol elhagytuk a nyomvonalat.

A legjobb móka azonban a különböző extrák megszerzése. Azonkívül, hogy egyes masinák már eleve

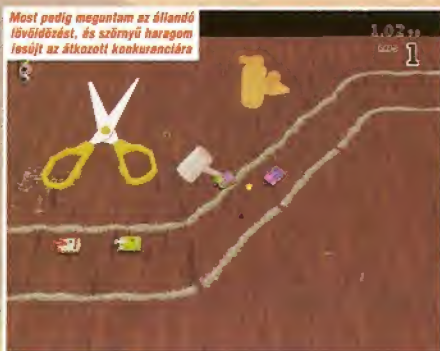
rendelkeznek fegyverekkel (például a tankok lőhetnek előre, és aknákat pakolhatnak maguk mögé), a pálya különböző pontjain szétszóró zöld csomagoknak hajtva, egy ideig valami speciális fegyverhez (hatalmas kalapács, amivel szétverhetjük az előtünk haladókat; markolókar, amivel magunk mögé hajlíthatjuk a minket megelőző szemtelen versenyzőket; erőtér, aknák, tüzgolyók – amikhez kommentár talán nem szükséges, és így tovább) juthatunk, amelyekkel igen ki-

nos pillanatokkal szerezhetünk a többieknek.

A Micro Machines legerősebb része azonban most is a multiplayer játék, hiszen elsősorban arra készült, hogy ismerőseinket vagy családtagjainkat tudjuk bosszantani vele. Természetesen van Internetes és hálózati játéklehetőség is maximum nyolc játékosnak, de már egy gépen is játszhatunk kieséses versenyt vagy bajnokságot akár hatan is (ketten a billentyűzetről, négyen pedig gamepaddal). Nem akadály a kontrollerek hiánya sem, mert Party Playben már csak a billentyűzetről is kiválóan szórakozhat egy kisebb csoport.

A Micro Machines-sorozat tagjainak grafikájáról rendszeresen Süsü, a sárkány szokott eszembe jutni: olyan bumfordi az egész, mégis: nincs aki ne szeretne bele egy perc alatt! Szép példa egyébként arra, hogy nem kell 400MHz-es Pentiuml és Voodoo2 ahhoz, hogy JÁTÉKOT csináljon egy csapat. Mondjuk 320*200-ban a látvány azért hogy némi kíváncsiságot maga után, de 640*480-ban kiváló sebességgel megy

Most pedig megmutatjuk az átlandó látványt, és szörnyű haragom lesz az átkozott konkurenciára



Taktikai megfontolásból átlandó versenyek és jelentősen elmaradnak

RACE RESULTS		
1ST	MARTIN	00:41:60
2ND	BONNIE	00:43:50
3RD	DWAYNE	00:45:00
4TH	CHEN	00:46:00
5TH	JADE	00:47:00
 MARTIN WINNER		
OK		

egy P133-on is, 3D-kártyával pedig már egész konzolidált látványt nyújt mindenkinek, aki hajlandó megszokni ezeket a színeket... Amivel abszolút nem voltam kibékülve, az a hang volt (effektek és zene együttesen). Ez az audioélmény stílusát és minőségét tekintve abba a kategóriába tartozik, amit TJ koma előszeretettel illet A "kritikán aluli" titulussal. Egész egyszerűen: borzalmas...

A játékot nem méltatom, azt mindenki meglehet saját maga, ha egy délután eltöltött néhány ser és cimboratársaságában. Magamból kiindulva javasolom a cimborákat, mert a házam hasonló "ügyességi zsenik" a számítógép ellen nehezebb pályákon már nem sok babért fognak aratni (de még köröt se nagyon). Az ilyen társas összejövetelek egyébként kiválóan alkalmasak az edzettebb játékosok baráti körének gyors leépítésére...

CoVboy

Nem elég, hogy az utolsó vagyok, de még le is fogok esni az asztalról



micro machines V3

CodeMasters
http://www.codemasters.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z N A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P166, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsító

5-105 éves korig mindenkinek, aki csak játszani akar!

89%

CINKELT LAPOK

BLACK DAHLIA (3. rész)

■ Az a roppant érdekes hely, ahová a transzba esés után kerülünk, mindössze egyetlen helyből áll. A barlang közepén egy hatalmas kád áll, amelynek peremén különféle ábrákkal megjelölt kavicsok hevernek. A kavicsokat a kádba dobva utazást teszünk a múlt, a jelen és a jövő egy-egy darabjába: Louie-t és Er-

az ablakokat fedő rolettákat, akkor a jobb oldalin az utcai lámpa egy tárgyat világít meg a túlóldalon: egy fotót Louie-ről és Angeloról a Raven Roomban – természetesen még felszeletelésük előtti időkből. Míg Jim azon elmélkedik, hogy mit is keresetett a torzós gyilkos két áldozata a Ravenben, kapcsoljuk fel a lámpát. Ha már láttuk a transzmozit, akkor a szoba végében megtaláljuk Angelo rejtékhelyét. A titkos rekeszben egy rövid, legendákkal tűzdelt történelemlecke mellett (ezt a hosszas írományt nem árt alaposan átolvasni, mert egyrészt kommentálja



nie-t látjuk, amint a missziósházban zsongálnak, aztán ismét Louie-t, amint még egy darabban hazatér padlásszobájába, az irodai asztalán szunyókáló Penskyt; saját magunkat, amint Cassy transzba ejt, stb. A két új helyszín sem igazán új, ha valaki hirtelen felbuzdulásból megnézte a bizonyítékok átvizsgálása után megjelenő két új helyszínt: az egyik a Kingsbury Runnál levő csatornabéjárt, ahova régi öreg barátunk (a kedves bácsi a nagy bárdnál) éppen Louie komát terelgeti befelé; a másik pedig a másik azonosított áldozat, Angelo Santini szobája, ahol azt látjuk, hogy Angelo elrejt valamit a fal alján lévő rejtékhelyre. Miután kimoiztuk magunkat, az Esc megnyomásával ébredünk fel a transzból, majd csevegünk egy kicsit Cassy-vel a látottakról. Azt mondja, hogy a kavicsok totemszerű, misztikus tárgyakat jelképeznek, és ezek keltik életre álmainkat.

■ Ha még nem tettük volna, épp itt az ideje, hogy megnézzük az új helyszíneket, kezdjük mondjuk Angelo házával. A kedves mama szerint a rendőrök már mindent felforgattak, és úgysem fogunk semmit sem találni, de a transzmozit után mi már tudjuk, hogy azért ez nem egészen így van. Miután Angelo mamája kísértét, mindenképp kapcsolatunk lev a világítást, mert ha sötétben húzgjáljuk

az eddigieket, továbbá egy csomó infót ad a továbbiakra) egy rúnákkal díszített borítékot találunk, benne Pensky Angelohoz írt levelével – és egy halom pénzzel. Miután a pénz odaadtuk Angelo hála mámajának, nézzünk ki a Kingsbury Runra.

■ Aha, megint a kedves öreg bácsi! Ma nyilvánvalóan szabadnapja van, mert egyedül igyekszik bejutni a csatornába – holnapig tán már nem mészáról le senkit. A rács kinyitásával ugyan némi problémái támadnak, de még így is sikerül egérutat nyernie főhősünk elől. A bátor ügynök azonban a nyomába ered... A csatorna természetesen egy mókás labirintus, amelynek feltérképezése egy külön szórakozás – a lényeg hogy az első keresztútnál forduljunk jobbra, menjünk

előre négy helyszínt, majd ott balra fordulva haladjunk egyenesen. Idővel egy ajtóhoz érünk, amely az ajtók rossz szokása szerint zárva van. A szemközti levő falon egy csomó cső és ke-rek található, amelyek igencsak véresek – jó nyomon vagyunk tehát. Az ajtót úgy tudjuk kinyitni, ha a kerekét forgatásával úgy állítjuk be minden csőben a nyo-

mást, hogy az összes kijelzőn azonos érték legyen (PRESSURE). Az ajtó kinyílik, de sok örömről nincs benne: mögötte ugyanis egy újabb zárt ajtót találunk. Az ajtó közepén levő kereszt alakú ábráról Jimnek eszébe jut valami: pont olyan az alakja, mint von Hess medáljának.

■ Menjünk vissza Winslow irodájába, ahol a derék FBI-ügynöknek eszébe jut, hogy mintha találta volna egy medárron Hessnél. Mivel nincs semmi bizonyítékunk rá, hogy ez a tárgy összefügghet a Thule Testvériség utáni nyomozásunkkal, Winslow nem is akarja odaadni – így tehát kénytelenek vagyunk kitalálni neki az ügyet. Winslownak felcsillan a szeme, és hajlandó alkuat kötni: ő is velünk jön, és ha valami értékes nyomra bukkannunk, akkor övé a dicsőség a torzós gyilkosság megoldásáért, a miénk pedig a Thule-ügy felgöngyölítéséért. A csatorna nem igazán tetszik neki, még kevésbé az, hogy miután kinyitottuk az ajtót, furcsa gázok kezdenek ömleni az szobrokból. El is kockozhatnánk a könnyíteni a nyomráló, mi pedig nekiállhatunk a következő ajtó zárkombinációját feltérképezésére, ahol a pöccöket kell addig birizgálni, míg az összes zárnyelv ki nem akad (BARBELL). A követ-

kező ajtó már teljesen tökéletesen zárva van, és még rejtve van sem kapunk hozzá. A kamra bal oldalának felső részén viszont felhúzódkodhatunk a szellőzőrácsra, ami – minő meglepetés! – pont a Raven Room hátsó szobájára néz. Oda-ban a kedves bácsi éppen átlátja, és kedvenc talizmánját beakasztja az üveges szekrénybe, amelyet a kredencen álló gyertyatartóval nyit ki.

■ Szemrevételezzük tehát ismét a Raven Room hátsó szobáját, csak most a másik irányból. A forgó italrezevő felől már nem tudunk bejutni, így tehát kénytelenek leszünk megfíjteni az ajtó nyitásának rejtélyét. Origami-rajongók-

a könyvet a polcra, majd egy másik könyvet meghúzza kinyit egy titkos ajtót és lesétál a lépcsőn, ahol valami kellemetlen dolog történik vele...

■ A transzból ébredve Jim azonnal Merylohoz rohan, hogy elűjságolja neki felfedezését: megtudta, hogy hol rejtőzik a torzós gyilkos! Ketten galoppoznak el tehát a Raven Roomba, ahol mindössze annyi a teendőnk, hogy megrágnassuk a könyvespolc szélén álló könyvet, és már siethetünk is lefele a ruhás szekrény mögötti lépcsőn. (Asztrológia iránt fogékony játékosok persze előbb azért vetnek egy alapos pillantást a könyvszekrény melletti faliszőnyegre, és alaposan az eszükbe vésik a bolygók állását.) Odalent meghökkenő látvány fogad bennünket: néhány véres bárd és darabolós öreg barátunk. A tájkép azt mutatja, hogy ez a kettő nemrég találkozt egymással, mert az öregük meglehetősen szétszört képet mutat a helyiség közepén álló oltáron. Merylo enyhe



szkepszissel megjegyzzi, hogy megvan a kilencedik áldozat is, bár Jimnek nem egészen gömbölyű a dolog: biztos tudja, hogy az öreg volt a torzós gyilkos – de ki az ördög darabolhatta fel őt? Bárki volt is, magával vitte Landphul pálcáját, tehát a Fekete Dálianak nyoma veszett. Míg ezen elmélkedünk, beront a Ness és Winslow vezette FBI-különlítmény és heveny vita alakul ki arról, hogy kic is a dicsőség, kinek van házkutatási parancsa, meg hasonlók. Rövidesen megjelenik egy rendőr, és valakit Ness fölébe sít, aki drámai bejelentést tesz: Roosevelt elnök most közzéte a rádióban, hogy a japcsik Pearl Harbort bombázzák – az USA belépett a háborúba...

■ Itt egy kis intermezzo következik. A Raven Roomban történt eseményeket utussulták, a gyilkosságsorozat véget ért, és újabb bizonyítékok nem kerültek elő az ügy kapcsán. A COI-t beolvastuk az OSS-be, a Stratégiai Hírszerzés Hivatalába (a mai CIA elődje), Jimet pedig visszarendelik Clevelandből. A háború alatt különböző feladatokat teljesít, de Winslow is jelentős karriert fut be, már amennyiben üres perceiben Rooseveltet fotóztatta magát.

■ A történet 1945. áprilisában folytatódik. Az amerikai hadsereg elfoglalta Nürnberg városát, ahol is egy különleges osztag a III. Birodalom titkos katonákban elrejtett iratai és cuccai után kutat. A kutatás során egy hatalmas, felrobbanthatatlan acéltároló bukkant, amelyen különféle csillagászati ákombákomok találhatók. A helyszínrre érkezik Jim Pearson százados, a misztikus hókuszpókuszok avatott szakértője...

■ Az ajtón levő gombokkal a bolygók-nak ugyanazt a konstellációját kell beállítanunk, mint amit a Raven Room falán függő szőnyegen láthattunk (SUNSPOT). A boldogság nem kimondottan

RR RIDES AGAIN

Lévén az engine gyakorlatilag változtatás nélkül maradt, a szerzők talán ugyanígyen hagyománytiszteltől nem akartak eltérni a cheatoktól sem: ugyanazok ugyan, mint az első részben. Van belőlük egy csomó, itt csak a legfontosabbak közül szemezgetünk (csak simán, menet közben kell bepötyögni őket):

RDELVIS: "A Király élt!" – azaz sérthetatlenség be/ki
RDEKEYS: az összes kulcs felvétele
RDAMMO: az összes fegyver és löszér
RDALL: minden fegyver, löszér, kulcs és tárgy
RDCLIP: noclip, át lehet menni a falakon és zárt ajtókon (ha a fal mögött nem volt helyszín, akkor tolatni kell, hogy ne fagyjon le)
RDRT: Erdőhasznosítási és Értékesítési Részvényszerűség...



nak kellemes perceket okoz majd von Hess meghívójával megfíjteni a kombinációt (TRIANGLE). A bal oldali gyertyatartó természetesen egy újabb rejtve megoldása után változik kulccsá: a gyertyatartó nyelének négy részét addig kell ide-oda forgatni, amíg a tartó alján levő összes pöccök teljesen kiemelkedik a tartó talpából (NIMBLE). Miután a szekrény feltáruit, vegyük magunkhoz a karmos kezét formázó zöld talizmánt, majd sétáljunk vissza Cassyhez.

■ Miután újból transzba estünk, a titokzatos kád peremén megjelenik a talizmánnak megfelelő kavics, amivel egy új alkupépet láthatunk. Ebben természetesen kedvenc öreg barátunkat látjuk, amint második kedvenc szórakozásának hódol: olvasgat. Idővel visszateszi

térő választ ad, beleengedi a pisztolya teljes tárat. A következőkből kiderül, hogy ugyan ki is ölte meg a torzós gyil-



kost, ugyan mi is volt a mi Winslow barátunk szerepe az eddigiekben, és szegény Jim koma hiába blöfföl – hogy tudja, hol van a Dália, Winslow nem dől be neki. Mivel az ő töltényei momentán elfogytak, kivégzésünk nemcsak feladatát egyik emberére bízta, és kísérőivel távozik. A kivégzés – legalábbis a miénk – műsorváltozás miatt elmarad: reménybeli hóhéruknak egy áldozattal a szívében végzi földi pályafutását.

■ Ismét egy időbeni ugrás következik. Winslow eltűnik, de Jim nem is öt keresi igazán, hanem a Dáliát. Annnyit sikerül megtudni róla, hogy a hadsereg raktárából történt ellopása után a feketepiacon dobta áruba, és valószínűleg egy Matt Collins nevű pilóta vásárolta meg. A pilóta bázisára látogatva a társától szomorú eseményről értesülünk: a kiváló pilótaként ismert Collins nemrég egy szerencsétlenség során meghalt. A társa azonban emlékszik a nagy fekete körre: a kapitány a barátnőjének Lizzynek vásárolta, és hazaküldte neki Los Angelesbe. A pilóta börtönjében a tolórekesz alatt meg is találjuk a hölgy utolsó levelét egy fénykép kíséretében. Jim megígéri Collins egykori barátjának, hogy megkeresi a csinos lányt, ő ehhez csak annyit tud hozzátenni, hogy nem leszünk egyedül: egy nappal ezelőtt járt itt egy vídám, szőke figura, aki előszeretettel szólította Sportnak – ő is pontosan ugyanezt tervezte...

■ A következő jelenetben egy vonat étközéskorában találjuk magunkat, amely New York felől a nyugati part felé rohog. Az asztalon csupa rossz hír fogad bennünket: a rántotta kihűlt, a hamutartó pedig tell van csikkkel. Ismerős fekete cigaretták csikkjeivel... A bárnők nem emlékszik rá, hogy hogy nézett

ki az előttnék étkező utas, mert csak most lépett szolgálatba, de némi kenőpénz fejében hajlandó megnézni, hogy van-e az utaslistán Winslow nevű személy. Természetesen nincs. Miután elment, nézzük meg a pulton az ülésrendet, ahol az asztalfoglalásunk előtt ismerős név tűnik fel: Matt Collins. Winslow tehát az egykori pilóta

álneve mögé rejtőzött. Sétáljunk hátra egészen a vonat végébe, ahol a poggyászkocsi mögött megtaláljuk a kалаuzt. (A poggyászkocsi ajtaján levő rekeszből felvehető rajz használatával a továbbiakban nem kell mindig végigsétálni a vonaton – rögtön a kiválasztott helyre mehetünk). Nála érdeklődhettünk a mi jó öreg Matt Collins barátunk fülkéje után, de a gonosz nem akarja megmondani: "Collins úr" ugyanis az az utasítást hagyta, hogy senki ne zavarja. Kénytelenek leszünk tehát "saját szemüveg" bepillantani az utaslistába, de ahhoz előbb el kell üldöznünk a kалаuzt. Menjünk vissza a poggyászkocsiba, ahol először is vegyük magunkhoz az egyik polcra a zsinort, majd a középtájkán levő vörös börtöndőt állítsuk a mellette levő dobozra. Ez egy idő után a rázkódástól lepottyan. Tegyük vissza ismét, használjuk rajta a zsinort (Jim a másik végét hozzákötö a vészfékhez), majd gyorsan pucoljunk ki a kocsiból. A vészfékezés után a kалаuz elmegy a szobájából, mi pedig előhúzzhatjuk a fiókjából az utaslistát, amelyről megtudhatjuk, hogy Winslow (azaz "Collins") a 283-as kocsi 7-es fülkéjében lakik. Az asztalon fekvő munkalistából kiderül, hogy a 283-as kocsi tisztítani kell a szőnyeget, tehát menjünk vissza a kocsikon, amíg az egyikben nem látunk sárga foltot a szőnyegen. (Ha rossz fülkébe nyitunk be, ledobnak a vonatról, tehát nem árt előbb menteni egyet.) Winslow fülkéjének kredencében egy rúnát tartalmazó lapra bukkanunk – már úgyis rége voltak rémálmaink, most megint lesz egy.

■ Mikor magunkhoz térünk, egy Alice Casey nevű kedves szőke hölgygel nézünk farkasszemet, aki szeretné, ha mielőbb elhagynánk a fülkét. Miután sü-

DEATHTRAP DUNGEON

A legegyszerűbb és ettől nyilvánvalóan a leghasznosabb cheat a játékokban: menet közben szimplán gépeljük be

ELVIS

A karakterünk körül ezután egy aura jelenik meg, és minden támadással szemben sérthetetlenül válik.

A játék ASYLUM alkönyvtárában találunk egy config.dat file-t. Ha ebben valamilyen editorral a PRESSURE 1 sort PRESSURE 1023-ra módosítjuk, akkor folytán egy új játékok minden szinten játszhatunk.

rú szabadkozás után elhagytuk a fülkét, érdeklődjünk "Collins" után a kалаuznál, akitől megtudjuk, hogy Winslow Chicagóban átszállt egy expresszre, ami egy nappal korábban ér Los Angelesbe (a francha!), de a sietség miatt a csomagját hátrahagyta. A poggyászkocsiban található csomaglistáról leolvashatjuk, hogy Winslow cucca a kocsi közepén levő nagy faladában van. A pecek eltávolítása után ki is lehet nyitni, de mindössze egy halom pezgőt találunk benne. A pecek, a zár és a fogantyú megfelelő kombinációjával viszont egy titkos fiókot is ki nyithatunk (BOXTOP), miután kiderül, hogy egyéb dolgokat is visz magával... Miután kicseréltük a fuvarlevelet egy másik csomaggal, sétáljunk előre az étkező-

sem kerülünk semmi problémába. Miután elment, még összefutunk a csinos Alice-szel, aki átmeneti munkát keres, mielőtt megkapná a nagy főszerepet valamelyik filmben, továbbá egész véletlenül épp abban a szállodában szállt meg, ahol mi. Majd alkalmasint beugrik hozzánk.

■ Sétáljunk át a postaszolgálathoz, hogy mi a helyzet Winslow csomagjával. Ez az intézmény pont úgy működik, mint magyar megfelelője: a bal oldali nébesejű hivatalnok kizárólag csomagfelvé-



tellet foglalkozik, és még információt sem adhat a beérkező csomagokról; a jobb oldali pedig a csomagkiadásért, azaz kizárólag vény ellenében. A küldeménylistát meg lehet nézni vény nélkül is, de a hivatalnok nem érti, hogy miért kíváncsi valaki a beérkezett csomagok listájára, ha nem vár semmilyen csomagot... Az idegesítő párbeszédet után vegyük ki a papírkosárból a kartondobozt, és a feladatsámla adjuk fel expressz (!) ugyanebbe a postahivatalba. Erre már kapunk vényt, de a csomagkiadásnál dolgozó marha szerint a csomagunk meg nem érkezett meg... Na, majd később visszanezünk.

■ A borítékján levő cím segítségével megtalálhatjuk Elizabeth Short házát. A lány sajnos már nem lakik itt (a házban kirúgták, miután egy csöppet megzuhant barátja hirtelen halálától), de a fiókosszekrényben találunk tőle egy levelet, valamint egy cetlit is, kedvenc bátyja címével.

■ A bárban a pultosfiúnak mutassuk Elizabeth Short fényképét, aki azonnal felismeri, mert rendszeresen itt tölti az idejét. Most ugyan épp nincs itt, de a majdnem minden éjszaka bejár. Esetleg ha később visszanezünk itt is találjuk.

■ Ennyi idő talán már elég volt, hogy a postahivatalban megtegyünk két méter a csomagunk (ha nem, akkor váltogassuk a helyszíneket, hogy teljen az idő). A csomag átvételének igazolásakor pár sorral feljebb kiszúrjuk, hogy Winslow pakkja is megérkezett, és az ABC szállítási vállalat fogja kiszállítani rendeltetési helyére. Mivel a címet nem tudjuk, menjünk vissza a hotelszobánkba, és kapcsoljunk a központtal az ABC-t. A telefonos kassza szerint mindenki

OF LIGHT AND DARKNESS

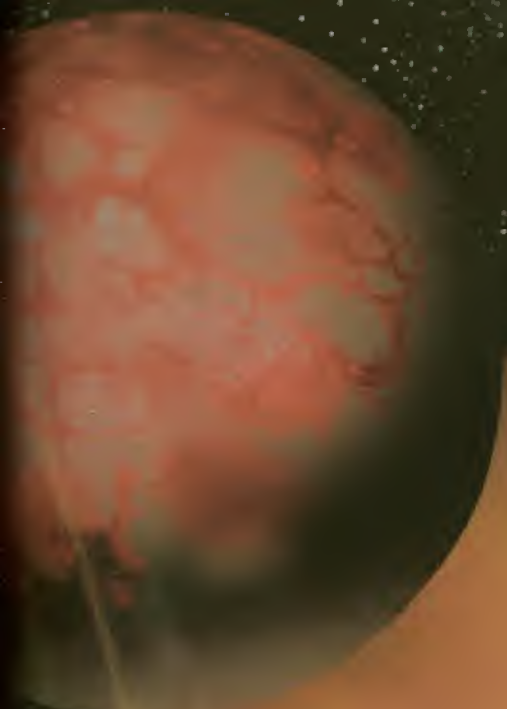
Szellem:	Tárgy:	Bűn:	Koobooragong	Round Stone	Accidie/Sloth
Maui	Yin-Yang	Pride	Plankly	Square Stone (Plans)	Accidie/Sloth
Ivan the Terrible	Sword	Pride	Huang Po-Chi	Silk Square	Accidie/Sloth
Aleister Crowley	Cross	Pride	Caligula	Ogger	Nightly News/
Dagmar Hiri	Scalpel	Pride	Carlos Marcello	Cigar	Plague Room
Osira	Flower	Anger	Marie Antoinette	Money Purse	Nightly News/
Tijlotzecca	Heart	Anger	Shakem Ben-Jasmin	Sheep Hide	Plague Room
John Wayne Gacy	Clownface	Anger	Colin/Dark Lord	Skull	El Dorado Room
Tiriala	Rope Noose	Lust	Quechua/Dark Lord	Skull	El Dorado Room
Aaka	Jolly Roger (Cross Bones)	Lust	Alexander the Great/Dark Lord	Skull	Abyss/Mirror Room
Wa-No-Te	Horse	Lust	Anratus (Dark Lord)	Skull	Dark Isle
Serguis Drata	Oyster	Gluttony	Adamah-Najeh/Dark Lord	Skull	Abyss/Mirror Room
Xuancheiquei	Spoon	Gluttony	Saman, David Priest/Dark Lord	Skull	Dark Isle
Man of No Name	Abacus	Avarice/Greed		Skull	Abyss/Mirror Room
Dracuss	Necklace (Wreath)	Avarice/Greed		Skull	Dark Isle
Alfred Krupp	Cannon	Avarice/Greed		Skull	Abyss/Mirror Room
Raj	Branding Iron	Envy		Skull	Dark Isle
Shamara	Chisel & Stone	Envy		Skull	Abyss/Mirror Room
Zanaza	Mirror	Envy		Skull	Dark Isle
Jimmy Ray Christian	Guitar	Accidie/Sloth		Skull	Abyss/Mirror Room

FINAL FANTASY VII



576 KByte
POSZTER

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI



576
KByte
POSZTER



F

EIDOS
INTERACTIVE

székeszék van, senki nincs benn – de a címet azért megkapjuk. Szabálytalan lépés következik: betörünk az ABC-be (sorry, de nekünk sürgősen kell a cím). A sarokban álló iratszékrenyben nemek a szállítólevelek, ahol hosszas ke-



nyes után az alsó fiókban megtaláljuk a csomag fuvarpapírját (SOIAKP52 a száma): az RKO Filmstúdió címre, Al King nevű postástát a dobozt. Akár el is ugyanattn oda, de már az ajtóban álló biztonsági őrn fenn fogunk akadni...

Ugorjunk be a Billmore-ba, ahol időközben feltűnt Lizzy, Collins egykori szerelme. A lány már most eléggé kaptos, és így itálért szívesen elcseveg ex-ba-

ratárjával. A Dáliáról eleinte hallgat, de aztán sikerül annyit kivenni belőle, hogy biztos helyen van: egy pincél-székrenyben az állomáson. Jim megpróbálja elhívni a hölgyet, de az még inni akar, ráadásul egy telefonot is kapunk: a meghitt hang rendőrként mutatkozik be nekünk, és azt mondja, hogy Maxwell detektív fontos ügyben egy büntett helyre akar találkozni velünk. Jim tehát egy másnapi ebéd reményével elbúcsúzik Lizzytól, és távozik. A kamera még mutatja, amint a telefonról érkező ismeretlen szöke figura Lizzyhez lép, hogy megkérdegye egy itala...

■ Az éjszaka rosszul telik, mert Maxwell természetesen nem jelent meg az állomás falánál. Menjünk vissza a Billmore-ba és megtudjuk, amit már egyelőre is láttunk: Lizzy egy szöke, nemet cigarettákat szívó fickóval ment el előző nap, és azóta még nem látták. A pulis fickót veszteteggéssel hosszasan nézték, illetve ha Lizzyról csevegve inzultáltak, akkor még azt is kibőlték, hogy a lány az emeleten lakik a 201-es szobában. Ez az utolsó ajtó a folyosón, és természetesen a kopogásra nem érkezik válasz. Kénytelenek leszünk tehát kerülni onto bejutni: másszunk ki a folyosó ablakán, verjük ki a Lizzy ablakát kitámasztó rudat (a keret felső részén), és így fel tudjuk nyitni a tolorúny. A szobában egy csomó nézelődőnivaló van, de a legérdekesebb az ajtókeret melletti része lesz, ugyanis a cseles kis Lizzy baba ide dugta a Dáliát rejtő szék láncát.

■ Szobánkba visszatérve a morcos Maxwell detektív fogad bennünket, egy még morcosabb detektív társaságában, és arról érdeklődik, hogy mit csináltunk tegnap, miután elhagytuk a postázót. Lizzyt ugyanis reggel megtalálták – két társával. A detektívnek hiába magyarázunk Winslowról, ő kizárólag erre az egy kérdésre óhajtat feleletet kapni. A kihallgatásnál a kísérelő kicsit drasztikusabb módszereket is igénybe vesz, de szeren-

csére hirtelen megjelenik Alice, és azt állítja, hogy velünk volt. A további veréstől tehát egyelőre megmenekülünk, de Maxwell azt tanácsolja, hogy ne hagyjuk el a várost... Alice egyébként közben elhelyezkedett a mozi világában, és – mit ad Isten?! – véletlenül épp az RKO Stúdió. Mikor Jim elmondja, mindenképpen szeretné látni a csomagot, megígéri neki, hogy hamarosan szerez neki egy belépőt.

■ Menjünk ismét az állomás postázhóájába, ahol ijesztő mennyiségű megöröz sorakozik a hátsó fertályon. Lizzy viszont egyik levezében azt írta, hogy szörnyű memóriája miatt egy halál egy-szerű számot választott. Ehhez ötletet a szekrényos oldalán lévő telefon nyújt, a szám ugyanis Lizzy monogramjának telefonos megtelefélé, azaz 37. A szekrényben találunk egy levelet Matt Collinstól, de Dáliát nem. Illetve egy számlát, amelyen egy régiségkereskedő 250 dollár fejében megvásárolt egy fekete drágakövet...

■ Mire odaérünk, a régiségkereskedő sajnos már eladta a Dáliát. Különböző személyleírással vagy információval nem tud szolgálni a vevő személyét illetően, ráadásul az úr középsőben illetett, és így a csekk alapján sem lehet lenyomozni. Arra viszont emlékszik, hogy a fickó eladott neki egy antik sétat-pálcát. A pálcát természetesen régi ismerősként üdvözölhetjük: néhai dr. Eisenstadt, ex-daraboló kezében már látuk egy párszor. Miután egy szászser magunkhoz szöföttünk, vegyük szemügyre a tárgylistában, mert egy újabb feladvány következik: a botot a hátára állítva, ki kell forgatnunk a nyélén lévő rúnákban Landolph feliratát, amit a noteszünkben találunk (CANDYCANE). Egy kincses "térkép" bukkanunk, amelyben Odin életrészt rituáléjából már ismert frázisok köszönnének vissza – továbbá megvan jelölve a Dália helye is...

■ A hotelszobába visszatérve a párnán már vár bennünket a belépő, tehát irány az RKO Stúdió. Itt épp valamilyen másodosztályú film forgatása zajlik, ami egy jupiterlámpa kislétele miatt félbeszakad. Mielőtt Alice-hez sétálnánk, nézzük meg Winslow batyuját, amelynek fuvarlevelén az áll, hogy Al King producer saját kezű átvételére. Alice-szel cseveghetünk egy csöppet új munkájáról, majd érdeklődhetünk Al Kingről. Szerinte kizárt, hogy valami kapcsolat lenne Winslow és Al King között, hiszen a producer olyan kedves ember, mint valami játékmackó. Hogy erről személyesen is megbizonyodhassunk egy füst alatt meg is hív bennünket egy Al házban rendezett bulira, ahol személyesen is találkozhatunk vele.

■ Al rutinos ürge, ugyanis csak nőket hívott a bulira. Rövid formások után, azt mondja, hogy érezzük otthon magunkat, amit mi egy jó kis házkutatásra használunk fel. Vizsgálódásunk első tárgya természetesen a kuka, ahonnan –

többek között – egy részt egy csomó papírdarab, valamint egy újság kerül elő. A papírdarabok két távirat darabja, összeállítva őket az egyikből Winslow üzenete válik olvashatóvá, amelyben jelzi érkezését, továbbá azt, hogy a csomagot hova kéri továbbítani. Az újságban egy cikket olvashatunk egy kriptológus tevékenységéről, ahol több mint ötezer dolcsi kárt okozott egy Németországban származó ősi márvány-szarkofág megromlása. Ezt érdemes lesz megnézni...

■ A kriptó falán néhány vérről írt, bájos üzenetet szemlélhetünk, továbbá a Szaturnusz mellett egy matematikai egyenletet. Általános iskolát végzetek kiszámolhatják, hogy a kérdéses szám 27. A szarkofág melletti korszóban Winslow üzenete található: az oldalszám körül egy Szaturnuszt rajzolt, továbbá azt a tippet adta, hogy legalább százszor meg fogjuk nézni, mire hasznát vesszük.

■ Menjünk vissza Al házába, és folytassuk a vizsgálódást. Az íróasztal fölött például egy domborzati térkép lóg, amelyen az iránytűket egymásra illesztve használatba vehetjük a "kincses" térképet. A mi helyünk 100 méter magasságban van, a Dália pozíciója pedig 250 méteren van jelezve. A sarokban álló teleszkóp melletti átszámítási táblázatból leolvashatjuk, hogy 150 méter magasságkülönbségnél és 16500 méter távolságnál (ha százszor megnézzük a 165-öt, akkor az annyi lesz...) 0.5 fokos szög kell beállítanunk. A teleszkóp aljzatán tehát állítsuk be a 0.5 és a 27 értékeket, nézzünk bele a lencsébe, majd mozgassuk úgy a látószöveget, hogy fedje egymást a skálán levő két nyíl. Természetesen Winslow mosolygó arca bálmul vissza ránk. Jim megkéri Alice-t, hogy azonnal menjen vissza a hotelbe, zárkózzon be és ne engedjen be senkit rajta kívül – ő pedig nagy rohamra indul a konyhába.

■ A konyhánál addig fészegeti a todlablakot, amíg bezuhan a pincébe, ahol a szokásos mézszáros szerszámok és némi vér fogadja. A létrára tűzve Alice véres főtőjét látjuk, a hátán a felirattal: "A kilencedik áldozat kiválasztott!" Ahogy megpróbálunk felmászni rajta, a létra leszakad, és a konyhó lángba borul.

Gyorsan nyitogassuk ki a szekrényeket, mignem az utolsóban meg nem leljük a kulcsot, majd pucoljunk kifelé.

■ Az első út természetesen Alice moslészobájába vezet, ahol egy levél vár bennünk: Al King producer nagyon



rosszul érezte magát este, és felhívta, hogy menjen ki hozzá segíteni. Neki pedig mint új lányunk muszáj volt mondie... Rohanás tehát a producer házába, ahol óriási felfordulás fogad minket. A filmvetítőt beindítva láthatjuk, hogy Winslow már megkezdte a showt: vidáman mosolyog a kamerába, majd – miközben a tetteket Alice gúzsba kötve fetreng a földön – szép akkurátusan megkorbácsolja a szerezésszerűn producer, aztán már hozza is a bérlet. A kakukkos órán Winslow vérről írt szöveccét olvashatjuk. Ha ez alapján teadódna (vagyis öt órára) állítjuk a mutatókat, akkor nagy zörögve előbújik az órából a "kakuk".

■ A rövidesen visszahúzódik. Amíg kinn van, állítsuk vissza pár perccel a mutatót, és erre egy rejtekejtő tárul fel a falon. Odalent néhány levágott fej a dekoráció, valamint a terem végében a plafonra kötött Alice. Ahogy megpróbáljuk kiszabadítani, hamarosan rájövünk, hogy a derék Winslow mester álcázta magát Alice-nek, és gyorsan orra is ver bennünket. Közben megjelenik a transzban levő igaz Alice is, akinek Winslow átadja a pisztolyt, hogy legyen szíves ő végezni velünk, mert neki most sürgős Dália-energia felszabadítási elfoglaltságai vannak. Jim hiába könyörgő Alice-nek, a lány üveges szemmel szétlővi a fejét. A sajátját. Jim pedig a pisztolyt felkapva Winslow után iramodik, hogy rettenetes bosszút álljon.

Következik a grandiózus finálé: a stílusosan beöltöztet Winslow elkezd a rituálét, aminek egyes fázisai eléggé megviselést részint a szanaszét heverő levágott fejeiket, részint őt magát is, de ez szemléltetést nem nagyon zavarja. Amikor kimondja a végző szentenciát, a Dália lila fényel felragyog, mi egy pillanatra visszakapjuk az irányítást, és löhetünk. Egyéni megítélésre van bízva, hogy Winslowra vagy a Dáliára, mert mindkettő más beféjezést jelent – bár egyik sem túl vidám, azért az egyiket nevezhetjük akár győzelemnek is...



Egy dolog biztos: ha II. világháborúval kapcsolatos anyag tűnik fel a főszerkesztői íróasztal környékén, az igen hamar gazdára talál. Ez az esetek túlnyomó többségében annyit tesz, hogy az emlegetett bútordarab bitorlójára rögtön el is koboza a programot, mint a témakör egyes számú szakértője. (Erre mondják, hogy minden szentnek maga felé hajlik a keze – CoVboy) Eredetileg a Panzer Commanderre is ez a sors várt, ám Laci bátyó ellen összefegyvernemi támogatást indítottak cikkei, a lapzártá valamint egy verszomjas, fűröt lóbáló

RONDA...

A fenti megállapítás elsősorban a Panzer Commander kritikán aluli grafikájára vonatkozik. Amikor először megpillantottam magát a szimulátor részt, szinte reflexzerűen kaptam az ESC felé, magamban szörnyű átkokat szórva az SSI grafikusaíra. Először is a táj, illetve a különböző tereptárgyak siralmasa sikeredtek. A szögletes hegyekkel, építőkocka-házakkal és a roppant sivár síkságokkal még csak csak megbarátkoztam, ám az erdők látványa már komolyan megviselt. Képzelnék el egy teljes szabályos kockát, melyre ráhúztak egy NAGYON igénytelen (és alacsony-felbontású) textúrát – ez lenne az erdő. Jajj! A ma-

is abból a sajátos a feltételezésből indultak ki, hogy a jócskán célt tévesztett lövedékekkel kár lenne pepecselni, azokat egész egyszerűen "elfelejti" a program. Nincs robbanás, nincs füstfelhő, még egy nyavalyás "We are under attack" kiáltás sem figyelmeztet arra, hogy történetesen tüzelnek ránk. A közeli becsapódásokat ugyan méltóztatik kijelzeni a program, ám ekkor se számítsunk a dokumentumfilmekből megismert háznői porfelhőkre és villanásokra. A detonációt mindössze egy pici pukkanás és néhány szanaszét szálló narancsszínű pamacs jelzi – legyen szó egy 47 mm-es lengyel páncéltörő lövegről vagy 122 mm-es ágyúval lödöző szovjet nehézharckocsiról. Mit mondjak, ez így nagyon nem az igazi. Már csak azért sem, mert a láthatatlan becsapódásoknak köszönhetően baromi nehéz bemérni a távoli célpontokat. Ami magukat a füzereplőket, azaz a harckocsikat illeti, ezek már jóval po-fásabbra sikeredtek. Hozzá is tenném:

gyelemmel csak belevágtam egy hadjáratba. Aztán szép lassan megbarátkoztam a nyilvánvalóan ronda grafikával, a bugoktól hemzsező engine-nel (az első repülő bunkert megpillantva majd szörnyethaltam a rémülettel), s végezetül csak megkedveltem a Panzer Commandert. Hogy ennek mi az oka?

Először is a korhűség. Nyugodtan állíthatom, hogy a II. világháborús tank-szimulátorok közül messze a Panzer Commander a legrealisabb (no nem mintha olyan nagy lenne a választék). A modern tankszimulátorok (pl. M1 Tank Platoon 2) rajongóinak számos meglepetést tartogat a játék, mivel az SSI programozói a külső nézetén kívül egyetlen kényelmi opcióval sem könnyítik meg dolgunkat. Pédának okáért nincsenek mindentudó stratégiai térképek, a parancsnoki harcálásban látható vázlatos térkép alapján pedig elég problémás dolog átfutni a terepet. Az ellenséges tankok és páncéltörő lövegek nem egyszer teljesen meglepetésszerűen tűnnek fel, ami általában végzetes következményekkel jár. A kommunikáció szintén elég nehézkes, a szakasz többi tagjának csak a lehető legkorlátozott

PANZER

WORLD WAR II TANK SIMULATOR

COMMANDER

PÁNCÉLOS VILÁGTAÁLALKOZÓ

Csendes most még az orosz tájra,
De lesz itt mindjárt jó nagy zaj...



Nem jó orosz roham-
lövegek lenni, ha egy
Tigris közelbe kerül



figura (gyengébbek kedvéért fogorvos). Eme hajfős események eredményeképp végül is rám, a téma kettes számú szakértőjére várt a feladat, hogy az SSI legújabb II. világháborús játékaról leírást keressék. Nem állítom, hogy ellenemre volt a dolog, hisz a Panzer General II előtt (szintén SSI-fejlesztés) igen sok vidám órát töltöttem el. Persze a Panzer General-sorozat és a Panzer Commander között igen sok különbség van. Ez utóbbi ugyanis egy vérbeli szimulátor, mely nem kis meglepetésemre – jóformán semmi stratégiai elemet nem tartalmaz, és így kicsit nehezen emészthető sikeredett. Illetve nem is olyan kicsit.

gányosan álldogáló fák sem sikeredtek túl attraktíva, a vonalzó-egyenességi ágakról lefőgő moszatfészeségeket én a legnagyobb jóindulattal sem titulálhatom lombnak. Ennél a pontnál be is szüntettem a nézelődést, s azonnal a legközelebbi célpont felé fordultam, mely történetesen egy városka volt. Ami azt illeti, igen piciny városka, mivel kb. 10 házról, két, egymásra merőleges utcából valamint tucatnyi hunkerből állt. E sajátos városstervezést nem is boncolgatom tovább, mivel a felém záporozó lövedékek és a talaj kölcsönhatása (értsd: robbanás) jóval hálásabb téma. A játék készítői ugyan-

valahol ez a minimum. A modellezésben meglehetősen jártas CoVboy viszont felszíszent némelyik német páncélos láttán, mondván: ez azért nem teljesen hiteles. S ahogy közelebből megsejmeltem az egyik Párducot, bizony nekem is feltűnt néhány apróság...

...DE FINOM

Az igazat megvallva az első néhány pillantás után komolyan fontolóra vettem a megfutamodás és programvisszaadás kecsesítő lehetőségét, ám példás (stílusosan: porosz) fe-

nyelvezéssel egy célpontot, magunkban a társaságunk két, tűzparancsot adhatunk és visszatérünk vissza – nagyjából ennyi. Sem időnk, sem módunk arra, hogy bonyolult haditervekkel bombázzuk katonáinkat. Egyébként a játék egésze igaz, hogy a lehető legegyszerűbb (s ezáltal legbiztosabb) módszerek vezetnek eredményre. Az egyes számú arany szabály például az, hogy soha, egy pillanatra ne álljunk meg, ha ellenfél van a közelünkben. A II. világháborúban még meglehetősen fejletlen optikai és távolságmérő szerekkel aprították egymást a szembenálló felek, így biztos találatot csak az egy helyben, nyílt terepen álló harckocsik ellen lehetett elérni. Persze nem árt figyelembe venni a szemben álló páncélosok minőségét sem – például egy Királytigris kellő távolságból és szemtől szembe nyugodtan leálhat lövöldözni egy T-34-essel.

A célzás szintén sarkalatos pontja a játéknak, mivel a csőveg stabilizálása ekkor még csak a tankparancsnokok álmaiban létezett. Ennek köszönhetően a terepen (azaz nem úton) mozgó harckocsik csapnivalóan pontatlannal tüzeltek egymásra, nem egyszer 50 mé-

Egy 88mm-es ágyú ellen nem biztos, hogy egy 120 mm-es a legjobb fedezék



A Jap hátsóiról elevezett orosz szörnyessülőt hatékonyságát tekintve is névadóját idézi



ZÁRSZÓ

Mindent összevetve nem egy rossz játék a Panzer Commander. Ennek ellenére én csak a II. világháborús játékok megátalkodott szerelmeinek tudom ajánlani, mivel az egyszerű halandók nyomra aligha fogja bevenni az elég ronda grafikát. S mindemellett még a program igen nehézre is sikeredett, eleinte még a legtapasztaltabb szimulátorveteránok is vért fognak izzadni. Az efféle "apró" kellemetlenségeket azonban bőségesen ellensúlyozza az a tény, hogy jelen pillanatban a Panzer Commander az egyetlen valamire való II. világháborús tankszimulátor PC-n. Tán csak egy dolog van, ami a rút tájon kívül csipste a szememet, mégpedig a gyalgóság teljes hiánya. Bunkerekből, rókalyukakból ugyan lődöznek ránk, ám

mindeneséig. Az efféle végeláthatatlan tárhajokat kétféleképp lehet lerövidíteni: 1) egy pillantra megállunk és nézünk egyet, majd rögtön indulunk tovább; 2) az úton próbálunk haladni, így kerülve el a zötykölődést. Lehet egyébként csakis fedezék mögött érdekes, ellenkező esetben igen rútul járunk. A rutinos tankparancsnokok szinte megvárják, míg az ellenfél tankjának eldurrant egy lövést, majd rögtön megállnak, s ekkor lönek. Hiába, nehéz szakma ez...

A KÜLÖNFÉLE NÉZETEK

A játékot nyolc különféle nézetből irányíthatjuk, bár ezek legtöbbje (mint például a géppuska-állás) csak a legutóbbi esetben használható. Jónagyon kizárólag három nézetet szoktam használni: a külső nézetet, valamint a tüzerállást. Az első tüzerállás a tüzelő célpontra megsemmisítésére alkalmas (2,5x nagyítás, minimális szórással), míg a második a távolabbi objektumok ellen ajánlott (5x nagyítás, nagy szórással). Az utóbbi nézetnél egy hatékony távolságmérő is segíti a célzást – legalábbis is elvileg. Jónagyon inkább maradtam a szemmérték alapján történő célzásnál, s a becsapások alapján próbáltam korrigálni, mint az efféle műveleteket nem igazán támogatja a program). Némi gyakorlás után már egészen jól ment a dolog, én mindenkinek ezt a módszert ajánlom. Egyébként van még egy apróság, melyre érdemes figyelni: mégpedig a löszer fajtája. A páncéltörő gépjárműket a betonbunkerek és harcokcsik ellen érdemes használni, míg a megerősített a gyengébb pánccal rendelkezők ellen ideális. Igen sürgősen fog fordulni, hogy a miénkkel jóval korszerűbb harcokcsikkal leszünk kénytelenek megküzdenni, s

ilyenkor bizony az sem mellékes, hogy milyen irányból és távolságból értünk el találatot. Egy ISZ-2-es orosz harcokcsi első pánccélzata 120 mm vas-

egy parázs légitámadás közepette) hagynak maguk után némi kívánnivalót. A forróbb helyzetekben tehát nem árt manuálisan vezetni a járgányt, s

Ez a Skoda gyártmányú 38T harcokcsi sosem tartozott a Wehrmacht legnagyobb árszáma közé



Lehet, hogy nem a legjobb legyvert választottam ennek a bunkernek a kifosztásához?



tag, amit még a legerősebb német lövegekkel is csak közvetlen közelről lehet átlukasztani. A keményebb célpontra még ezért érdemes oldalról illetve hátulról támadni, még ha ehhez idegőleően hosszú manőverezésekre kell is bocsájtani. A páncéltörő lepatant lövések egyébként semmilyen hatással nincsenek a célpontra, de a masszívabb harcokcsik még az amúgy végzetes találatokat is hajlamosak túlélni. Az erőviszonyok tisztázása végett érdemes mindenkinek figyelmesen elolvasnia a kézikönyv végén található típusismertetőket, mivel a csata hevében elég körülményes lesz kibogarászni, hogy az adott célpontra most 45 vagy 88 mm-es páncéltörővel durrogat.

A harcokcsi legénysége amúgy folyamatosan dolgozik, bármikor át is adhatjuk nekik az irányítást. Az "autopilot" üzemmód az előre kijelölt navigációs pontok mentén vezeti a páncélost, viszont a kitérő manőverrel (pl.

éles fordulókkal nehezíteni az ellenfelek dolgát. A számítógép irányította lövés többé-kevésbé megfelelő teljesítményt nyújt, bár csodákat tőle se várunk. Egy hegyoldalról robagva például nyugodtan tiltsuk le a tüzelést – csak a löszerünket pazarolnánk. Hadjáratot játszva a legénység folyamatosan fejlődik, s a harcdezt veteránok LÉNYEGESEN jobb teljesítményt nyújtanak, mint zöldfülű társaik. Ez különösen a töltőre és a lövészre igaz, úgyhogy egy igazán tapasztalt legénység elvesztése komoly érvágás. Teljes hadjáratot a Wehrmacht illetve a Vörös Hadsereg oldaláról is játszhatunk, de a több tucatnyi szülő küldetéssel is igen sokáig el lehet bízni (ezekben már amerikai illetve angol részből is szerencsét próbálhatunk). Jut is eszembe, a programhoz mellékeltek egy meglehetősen egyszerű, ám annál könnyebben kezelhető küldetésszerkesztőt, mellyel ki-ki kedve szerinti páncéloscsatákat kreálhat.

sem lövészárkokkal, sem szabadban rohamozó katonákkal, sem pedig aknamezőkkel nem találkoztam a játékokban. Ez azért igen sajátos megoldás... Én megértem, hogy spórolni kell azokkal a fránya poligonokkal, de legalább 3Dfx illetve 3D3 mellett igazán felbukkanhatna néhány Panzerfausttal lődöző szakasz. Az igazat megvallva a Panzer Commanderrel játszva végig olyan érzés volt, mintha egy nagyon régi Amiga program nem túl igényes átiratával játszottam volna. A témaválasztás, a hangulat s az élethűség elsőszámú sikere, ám minden más szempontból közepes a játék. Egy olyan patinás cégnek, mint az SSI, ennél azért illene egy kicsit magasabbra tennie a léceit.

T.J.

A megerősített T34/76 felviszi a harcot a kanjait követő Tigrisekkel



Most vagy lönek ránk, vagy jó lesz időn a napraforgó termés



panzer commander

Mindscape/SSI

<http://www.panzercommander.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xCD, Win95,

DirectX-kompatibilis hangkártya

Ájánlott: P166, 32MB RAM, 8xCD, 3D-gepirozó

Csak a grafikusoknál mint, hogy

nem lett a legjobbak egyike

80%

MIT NEKEM TE ZORDON WEHRMACHT?!

Egy számítógépes játék fíhéssét meglátni és megutálni nem túl jó öné. Főleg akkor nem, ha a programról valami leírásfelet is kéne ke-rekíteni, mápéldig a Commandos esetében ez a ve-szély fenyeget. Félreértés ne essék: a játék egyál-talan nem rossz, erre már a kiadó neve (Eidos) is garancia. A gond csak az, hogy alapjáraton az angol-szász kommandós-kultusz szolgált, amitől en-gem a Piszokos Tizenketű óta kiver a víz. A szigo-rú, ám igazságos Reisman úr és a Wehrmacht tá-bornokokra benzint locsoló hűnőzők látványa kö-zött feszülő ellentét kissé felkavarta a gyom-romat – halott nem biztos, hogy ez volt a film legfőbb mondanivalója... Na mind-egy, a lényeg a lényeg: adott ugyebár az Eidos legújabb játéka, melyben egy kisebb csapatnyi szövetséges katonát kell majd mindenféle stra-tégiai célpontok ellen vezetni. Amíg a II. világháború idején já-runk, bár ez az eddigiekből már sejt-hető volt. Mindezek alapján én egy igazi, vérbeli "irtsuk ki a sok mocskos náci", hogy fájjon nekik" jellegű akciója-

vetségek a háború egész ideje alatt nagy siker-rel kombinálták az újszerű gerillataktikát és ha-gyományos hadviselést. Ugyanakkor viszont az Eidos programozói talán egy kicsit túlságosan is heroikusra vették a figurát... Először is egy átlá-gos kommandós rajtaütésben több tucatnyi (nem ritkán negyven-ötven) katona is részt vett, míg a Commandosban három-hat főből álló csapatokat vezethetünk a gaz kroatok ellen. S ezek a rajta-ütések nem egyszer igen csúfos véget értek, az Erwin Rommel likvi...khn, elfogására indított

nagyon szűrjük ki kommandósainkat. Egy figura látésőgét a jobb felső sarokban látható, szem formájú ikonnal kapcsolhatjuk be, s rögtön meg is jelenik egy zöld háromszög. Nos, ezen a folya-matosan mozgó háromszögon belül az illető ki-szúrja a betolakodókat, s azonnal riadót kiált. A hason küszöb kommandósok felleldezése már kissé nehezebb dolog, nekik csak az élénkzöld színrel jelelt látóterületet kell elkerülniük. Ez eddig mind szép és jó, viszont maga a riadó s annak hatása már nem sikeredett annyira reálisra. Egy magam-

art illeti, messze a legnehezebb. Igaz ugyan, hogy a fix útvonalon mozgó járóruk és ellenfelek kiszámítható viselkedése miatt túl sok váratlan meglepetés senkit nem fog érni, ám a nyero tak-tika kifundálása még így sem lesz könnyű fel-adat. A Commandos sokkal inkább logikai, sem-mint ügyességi vagy stratégiai játék, bár a gyors reflexekre igen nagy szükségünk lesz. Nem egy-szer csak pár másodperc áll rendelkezésre egy bonyolult cselekménysorozat végrehajtására, ilyen helyzetekben egyetlen rossz kattintás is

COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES

tékra számítottam. Szerencsére nagyobbat nem is tévedhettem volna...

JÁTÉK ÉS VALÓSÁG

A Commandos, a legtöbb hasonlózórú játékkal szemben, meglehetősen szilárd történelmi alapo-kon nyugszik. Az angol-szász hadvezetés valóban nagy reményeket tűzött a kommandókhoz, s ez az "új" fegyvernem meg is hálálta a bizalmat. A szá-

észak-afrikai akció végeredmé-nyre például két lelőtt német és 46 foglyul ejtett brit katona volt – szóval nem a komman-dók döntötték el a háború ki-menetét. A játékban viszont EGYETLEN katonánk halála is végzetes kudarcnak számít, ami helyenként bizony irreálisan megehezti majd dolgunkat.

Azt viszont el kell ismernem, hogy ma-ga a játékmenet meglepően élethűre sikeredett. Példának okáért a szantál-szembe-ni támadás egyenlő az öngyl-kossággal, még a legheroiku-sabb kommandósunk sem élhet túl egy jól irányzott sorozatot. Épp ezért a küldetések sikeres teljesítésének egyetlen módja, ha az öröket és egyéb zavaró tényezőket hátulról, meglepe-tésből, csendesen intézzük el. Az őrzőkatok ugyanis igen in-

terven reagál-nak a lövésekre, hirtelen felbukkanó tetemekre, de még a lányomokat (!) is kiszúrják. Ez utó-biak egy bizonyos idő elteltével ugyan eltűnnek (főleg hő-sésben), a hullákat pedig el lehet von-szalni – tehát némi agymunkával el le-het kerülni a megle-hetősen kétételeses tűzpárbjakat. Eh-hez persze az kell, hogy a fix útvonalon mászkáló örök ne

végzetes lehet. Egyébként a kü-lönböző akciók összehangolá-sa tán a játék legnehezebb része, ami-hez igen nagy se-gítségét nyújthat-nak az előre be-állított osztott képernyő nézetek (F2-F7).

A géppuskafészek becsapódása most nem járt 100%-os sikerrel



A tájkép erősen emlékeztet CoVoy névnapjára – bár ott több halott volt...



"HÖSEINK"

Összesen hat különböző kom-mandósi irányíthatunk majd a különféle küldetések során. Félreértés ne essék: hat előre ki-dolgozott karakterrel van szó, tehát szó nincs arról, hogy kedvünkre kreálha-tunk/fejleszthetünk katonákat. Még csak az egyes kommandó-sok felszerelését sem választhatjuk ki, a csa-pat összetételét meg pláne nem változtathatjuk meg. A legnagyobb gond mégis az, hogy egyetlen kato-na elvesztése is a játék végél jelent – egyetlen rossz lépés és lehet újra próbálkozni az előző ki-mentett állásból. Szóval hat darab kom-mandóssal kell az egész II. világháborút végighar-colni, Norvégiától kezdve a III. Birodalom bukásáig. Lehet, hogy annyira azért nem kellett volna heroiku-sra venni a figurát... Néha ugyan becsatlakozik





egy "külsős" is az akcióból, de ez túl sokat nem ér, mert a sajátos alapfelálláson.

Jack, a hentes: mint arra beceneve is utal, igazi hentes-specialista. Kedvenc fegyvere a kés, de a játékban a tetemek elvonásolására, illetve elrejtésére is sokat használ. Ez utóbbi különösen tréfás, Jack nemcsak egyszerűségei felkap egy kővet, s a kiszemelt célpontot helyezi. A különféle tárgyak átrendezése más helyzetekben is hasznos lehet, példáulan okáért a barakk mellé pakolt hordókkal remek tréfákat el lehet sütni.

tolójával kifütyönt alkalmas az egy csoportban mozgó őrártók kivégzésére – amennyiben egy gyors sorozat végez az őrártókkal, azok nem is kiáltanak segítségért, az őrártók hangját pedig csak a közelben állók hallják meg (a második pályán például e módon irtottam ki a fel-alá cirkáló őrártókat). Található nála még egy elsősegély csomag is, amihez különösebb kommentár aligha szükséges.

James, "a lefordíthatatlan becenevű": kicsiny gumicsónakjával és oxigénpalackjával a víz közeli hadműveletek specialistája. Az oxigénpalacknak és

log szabhat határt: a szűkös löszkeresztlet valamint a lövonalat takaró akadályok. A mezei gyalogosokra nem is érdemes ily komoly fegyverrel parlogtatni, a drága löszert inkább a géppuskafészekre és különösen kényes pontokat őrző katonákra tartogassuk.

Rene, a "békavő": ellenszemes fejlesztésével csak tört angsága rettenetesebb, ami egy kémnek nem túl jó aján-

sabb és körülményesebb módszer (az efféle luxust pedig a játék közepé felé aligha engedhetjük meg magunknak). Különösen tetszett a játéktér nagyítása, valamint az osztott képernyős játék lehetősége – a külsőre tehát nem lehet egy rossz szavam

Drama két felvonásban: az őrség még nem sejt, hogy mily rút sorsot szánt nekik Commander T.J...



EIDOS



hatalmas képessége szintén hasznos lehet, de ásd-
akár be is "túrhatja" magát a földbe –
amennyiben elég laza a talaj. Mindezekon felül még
munkálkodik egy rádióerő emlékeztető kutyával is,
ami halálosan állapotban magához csalogatja a
közelebbi ellenséges katonát.

Thomas, a brooklyn: amerikai bűnöző, ezen felül igazi
mester. Ez annyit tesz, hogy szükség esetén
bármilyen tárgyat lehet az ellenséges fegyverrel, legyen
az géppuskáról vagy tankról (a Ctrl nyomra tartása
mellől tudunk az adott fegyverrel tüzelni). Géppisz-

a gumicsónaknak
is van egy-egy
rossz tulajdonsá-
ga: az előbbivel
csak a sekély
vízben tudunk
mozogni, míg
az utóbbi különö-
sen előszeretettel géppuskáz-
zák le a gaz frítzek. James
kedvenc fegyvere a szigony-
puska, ami a késhez hasonló-
an működik, csak épp egy "ki-
csit" nagyobb távolságból is
használható.

Thomas, a tüzelő: a "tűzgyújtó"
becenév jóval találóbb lenne, mi-
vel foglalkozására nézve utósz.
Van zsákjában minden jó, a gránát-
tól kezdve az időzített bombán át a
távírányítási robbantótöltetig. Egy dol-
got viszont ő se bír nagyon, ezek pedig
a repeszek – szíval a robbantásoknál
mindig ügyeljünk a kellő távolságra.

Másik kedvelt módszere, hogy vad-
zó csapatokat helyez az örök lába elé, ami elég fa-
tális következményekkel szokott járni. A csapatát
egyféleképp többször is fel lehet használni, így kellő
türellemmel és szemmelékelve nagy pusztítást
véhetünk végbe az örök között. Thomas barátunk
egy szövegcsónakon is el tudja magát ha-
mozgatni, bár ez a lehe-
tőség nem minden
akadálytalanul él.

Sir Francis, a "her-
ceg": meg mesterlő-
vész is, ami egy fő-
rúnd részéről azért
nem túl gyakori el-
fogatlanság. Ehhez
mértén egy jókora
mesterlővész-puska
a kedvenc fegyvere,
amivel igen nagy tá-
volságból is rúg-
hatja az ellent. Az
efféle úri gyilkolá-
zásnak csak két do-

*Tarantolai végkifejlet:
az összes szereplő nyu-
godtjak békében!*



lővel. Ezzel szemben magára öltheti az ellenfél
száritókötélén lógó ruháit, s eljátszhatja az SS tá-
bornokot. Azt a témát, hogy az SS tábornoki mún-
dőr előfordulása mekkora lehetett egy korabeli lak-
tanya udvarán, jobb nem is boncolgatni... Az egyen-
ruhát viselő Rene mindenesetre szabadon mászkál-
hat a németek között, még egy-egy őrt figyelmeztet
is elvonhatja – ami remek háttér szórásokra és egyéb
manőverekre ad lehetőséget. A gyantán ellenfelet
elintézésének kiváló módja a mérgező injekció – eh-
hez aligha szükséges különösebb kommentár (hiába,
Genf messze van). Az efféle orgyilkosságokra persze
az időzített elintézésével teszi fel kénünk a koronát
– mivel ebben is magas fokú jártas.

VÉGSZÓ, AVAGY NACHWORT

Jómagam az eddig elejtett cinikus megjegyzések
ellenére is teljesen meg vagyok elégedve a Com-
mandos-szal. Mind logikái, mind pedig háborús já-
tékként a legjobbakká közé tartozik – ehhez kétség
sem férhet. A grafika lenyűgözően látványos és
hangulatos, látszik hogy az egyes pályákat nem
előre elkészített panelekből rakosgatták össze a
játék készítői. Az irányítás a játék műfajához ké-
pest meglehetősen összetettre sikeredett, a billen-
tyezett kiosztás memorizálása például különösen
idegőző mulatság volt. Természetesen kizárólag
egérrel is irányíthatjuk a játékokat, de ez jóval las-

se. Tulajdonképpen
csak egy komoly hi-
bája van a Comman-
dosnak, mégpedig
az, hogy nehéz.
Hangsúlyozom: NE-
HEZ. Én megértem,
hogy egy II. világhá-
borús kommandos
játék nem mozoghat
a "Kecog és Kidoh"
nehézségi szintjén,
de érzésem szerint
az Eidos programo-
zói egy kicsit elve-
tették a sulykot. En
ugyan elvergődtem
egy darabig, de
akadt olyan küldé-
tés, melyben vagy
harmincszor kellett a Load Game nevezetű csoda-
fegyverhez folyamodnom. A könnyed kikapcsoló-
dásra vágyók tehát nagy ívben kerüljék el a Com-
mandost, akik viszont nem riadnak vissza a ke-
mény kihívásoktól – nos, ők feltétlenül szereznek
meg! Nem fognak csalódni.

commandos

Eidos/Pyrro Studios

<http://www.eidosinteractive.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 8xCD

Marha szép, marha jó – és marha
nehéz taktikai/technikai játék

91%

A taktikus játékos a képernyőnél is bőszen
alkalmazza az "Üsd meg és uralkodj!" elvet



Az már bizonyos, hogy nem aprózod a dolgokat, sok mindenbe belevágasz.

Őszintén szólva nem érdekel a popsztrákatulya, halálosan unalmasnak tartanám, hogy ebben tetszelegjek nap-hosszat.

Mikor kerültél először kapcsolatba a számítógéppel, illetve számítógépes játékkal?

Körülbelül tíz éve, amikor a diplomámon dolgoztam. Akkor kaptam kölcsön egy kedves barátnőmtől egy zseniális 286-os számítógépet. Mindenféle leírás, gépkönyv, vagy egyéb hasonló segítség nélkül, autentikus módon ismerkedtem meg a használatával, "trial and error"-stílusban, azaz "próbáljuk ki, majd csak lesz valami" jellegével. Volt hozzá egy Word Perfect szövegszerkesztő program, azzal írtam a diplomámat. Azóta bizvást mondhatom, sikerült felhasználni

szintén elég jól megismernem a programok egy részét, az operációs rendszereket és magát a gépet is. Van egy elég jó masinám, PII 300 MHz-es processzorral. Ebből biztosan látszik már, hogy PC-párti vagyok, de ennek nincsen semmilyen műszaki oka, egyszerűen így alakult. A szoftvereket is így tanultam meg használni, nem volt időm, sem kedvem a kézikönyveket tanulmányozni. Úgy gondolom,

elég jól elpötyögök egy csomó különböző programmal, a zenéhez szorosan kapcsolódó sequencer programoktól kezdve, a szövegszerkesztőn keresztül az olyan grafikai programokig, mint a Quark vagy a Photoshop. Ez utóbbiakat a lemezborítók tervezésénél szoktam használni, vagy például éppen tegnap azzal leptem meg a grafikusomat, hogy a videoklipben szereplő plakátot én terveztem meg Photo-shoppal. Játékszenvedélyem mindig is volt, csak a PC-hez kapcsolódó látványo-

ami egyáltalán nem érdekel: a repülőgép szimulátorok. Ha ki akarnám próbálni a repülést, biztosan nem számítógéppel tenném. Az első játékkal, amivel igazán sokat játszottam, Hollandiában találkoztam. Azon az egyetemen, ahol a barátnőm ösztöndíjas volt, tananyag volt egy vonatos játékok, a Railroad Tycoon, a Transportationhoz hasonló

szol, vagy vannak esetleg partnereid?

Általában egyedül szoktam, persze néha vannak kivételek. Ilyen volt például, amikor a Pixelben hatalmas bajnokságot rendeztünk egy fociprogrammal. A történethez tartozik még, hogy mindig billentyűzettel játszom, nem használok sem joystickot, se más játékpaddot, így amikor a töb-

Mizujs,



stratégiai program. Kedvelem a stratégiai

biek ezt látták (ők joypaddal játszottak), kinevettek és azt gondolták, semmi esélyem sem lehet. Mégis levertem mindenkit.

Mennyire lett része az életnek a számítógép?

Természetesen már szerves része az életemnek. Nagyon sok probléma megoldására lehet használni, főként egy csomó mesterségesen kreált problémára. Még most is meglepődöm, hogy akár óránként mennyire eltérő dolgokra tudom használni. Jól ki van ez találva, hogy miért kell min-

sabb. Ráadásul az ilyen játékok nagyon magukba tudják szippantani az embert.

Mik a kedvenceid, milyen típusú játékokat szeretsz?

Itt is a sokféleség jellemző: az olyan "agyhalált" okozó lövöldözős játékoktól kezdve, mint a Quake, a verekedős programokon keresztül a stratégiai játékokig szinte minden érdekel. Nagyon szeretem a sportjátékokat is. Tulajdonképpen egyetlen típus van,

ai játékokat, mint az X-COM, Incubation, Command&Conquer, de sajnos ezek nagyon sok időt vesznek igénybe, így aztán manapság, mikor időszükében vagyok, nem jellemző, hogy ilyenekkel játsszak. Lőni szükséges, ezért a Quake összes fajtája, klónja jöhet. Például emlékszem még rá, milyen sokat nyomtam a Wolfeinstein 3D-t, a végén már a hálószobámbig is oldalazva közlekedtem és jobbra-balra nézelődtem, annyit kiabáltak rám az SS-ek, hogy "Halt!"... De mostanában a mindennapokra nem ez a jellemző, fél éve szinte csak a World Csuppal és a Virtua Fighter 2-vel játszom, ha egyáltalán jut rá idő. Régebben olyat is csináltam, hogy azt a focimeccset játszottam le, ami éppen akkor ment a tévében.

Sok olyan játékot említesz, amit hálózaton is lehet játszani. Többnyire egyedül ját-



1968. április 06-án született, Budapesten. 3, 51kg-mal. A Fazekas Gimnáziumban érettségizett, ahol már több zenekara is volt, a BONANZA BANZA csírái is ekkor fakadtak. Ezután a Közgázon szerez diplomát, miközben az ország egyik legsikeresebb zenekarában játszik, sőt a diploma megszerzésének évében már az első szólólemezen is dolgozik. A BONANZA BANZA kilenc nagylemeze után hét szólóalbuma és négy angol nyelvű anyaga az idei évet különleges jubileummá avatja; idén harminc éves, húsz lemeze jelent meg, és tizedik alkalommal áll a BS színpadára novemberben. Sokoldalú művész, jelent meg verseskötete, írt színházi zenét egy Bertold Brecht darabhoz, játszott színdarabban, forgatókönyvet írt és ő a rendezője is a most készülő video klipjének. Ez utóbbihoz kapcsolódik, hogy van szerencséink a forgatáson készült képek közül néhányat elsőként közölni!

dent számítógéppel csinálni, másrészt miért kell mindig egyre gyorsabb és gyorsabb gép. Egy idő után azért meg lehet ezt a folyamatot állítani, ha az embernek van elég türelme. A zenei szoftvereket, hanggenerátorokat is havonta lehetne újra cserélni, közben fél év használat is kevés hozzá, hogy teljesen megismerd, mire is képes.

Külön gépet használsz a zenei dolgokhoz, vagy egy számítógépet használsz mindenre?

Csak egy jó, nagy teljesítményű gépem van, azon van min-

den, a borítóktól kezdve a dalokig. Meg a játékok is.

Visszatérve a játékokhoz, sokak kedvenceit, a kalandjátékokat, RPG-eket nem említetted. Nem szeretted ezeket, vagy csak kimaradt a felsorolásból?

Olyasmire gondolsz, mint például a Diablo? Ritkán játszom ilyenekkel, két okból: az egyik az időhiány, hiszen ezek nagyon időigényes játékok, a másik valószínűleg az, hogy erős a szerepazonosságom, és nem akarok más lenni. Ráadásul a valódi világban is van annyi problémám, annyi elát-

Most inkább azt szeretném, hogy ne legyen olyan új, ami érdekel, mert túl sok számomra fontos dologtól vonna el. Mert ha már megvan, ki kell próbálni, aztán végig kell menni rajta, és olyankor nehéz abbahagyni. Például a Warcraftot is már utáltuk, mire végigjátszottuk, de akkor már végig kellett csinálni, muszáj volt. Mint bárki másban, bennem is van egy gyerekes győzni akarás. Ugyanakkor az ember nagyon el tud butulni, ráadásul egyszerűen ijesztő, hogy milyen súlyos napokat vesznek el az életből az ilyen programok.

Szerinted milyen lesz a jövő játéka?

Nem igazán szeretném tudni, félek, hogy még sokkal agresszívebb, látványosabb lesz. Lehet, hogy annyira 3D lesz, hogy az események körülöttned fognak zajlani. Nyilván arra fog törekedni minden játégyártó, hogy minél jobban magába szippantson a program, minél inkább rászoktasson. Az is elképzelhető, hogy hologramként fogják kivetíteni, és egyre kevésbé tu-

dod megkülönböztetni a valóságot a virtuális valóságtól.

Egyik barátom szerint végül az agyat fogják közvetlenül összekötni a géppel és akkor a gondolatunkkal irányíthatjuk a karakterünket és az érzéseit is átélhetjük.

Na ez az, ami engem már nem érdekelné. Így is túlságosan keveset élünk valójában és túl sok a mű kaland. Arra még hajlandó vagyok, hogy ha nagyon felidegesítenek, hát leülök a Virtua Fighter 2 mellé, és mondjuk a Jeffry ne-

vű gyöngyhalással végigverek mindenkit. Persze ilyenkor is rájön az ember a végén, hogy az elmúlt órában milyen agynélküli tevékenységet folytatott. Azt azonban borzasztónak találom, hogy a valóságba lépjek ki néhány órára a képzelet kreálta világból. Persze lehet, hogy bennem van a hiba, és én nem értek valamit. Viszont ha valami el-lenszenvet kelt bennem, megpróbálok megtalálni magamban azt a hiányosságot, ami miatt nem tetszik. Lehet, hogy túl öreg vagyok? Tulajdonképpen semmi bajom a kitalált világgal, hiszen a miénk is az, csak hála Istennek rajtam kívül áll a programozó, és nincsen még egy életem, illetve ha van, az nem ebben a játékban van.

Akkor kívánom, hogy az életed kalandjátéka, küldetésed jól sikerüljön és köszönöm a beszélgetést!

Szuper Gábor

Fotó: Tyukodi László



TRANS-AM *elektronika*

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
 Rádiótelefon: 06-20-344-391 FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
 Http://www.oditech.hu/transam/ Email: trans/am@usa.net
 Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

NYÁRI AKCIÓK!

2 x 50 W aktív hangfal	2.800,-
56600 Fax Modem External	14.960,-
14" L1000 SVGA dig. Monitor	24.800,-
15" L1000 SVGA dig. Monitor	34.600,-
Pentium 200 Intel MMX	19.600,-
Sony 24x-es IDE CD drive	11.840,-
Pentium TX/PRO 512 c.	10.800,-
PTX/PRO 1 Mb cac + nangkártya	14.600,-

Turtle Beach hangkártyák teljes választéka

Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép:

Pentium TX, P200 IMMX, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD,
 S3 Virge 2MB, Minitorony, 101g klaviatúra, 16 bit hangkártya 74.600,-
 ACER! 486-os használt komplett számítógép (4-8 MB, 200 HDD, 1MB vga kártya,
 1.44 FDD, baby) 14" ACER SVGA monitorral és 3 hónap garanciával
 most csak: 43.200,- + Áfa

A DEVIL MMX TURBO ÉS AZ ACER GÉPEK AZONNAL, RAKTÁRRÓL!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek részleges összeállításában, 386-tól Pentium II 400-ig, 24 óráig tesztelésel,
 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervízszereléssel várjuk minden kedves vásárlóunkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Az árak ÁFA nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező árazást feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



Faxbank:
 2-333-666 #1310
 http://www.ready.hu

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
 Tel: 331-0518, Fax: 311-8671
 H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

KONFIGURÁCIÓ

Station	83.120 (103.900)Ft
IBM 200MX, 16MB RAM, 14" SVGA, 1.7 GB HDD 1MB PCI VGA, 1.44	
Optimal	107.920 (134.900)Ft
IP 200MMX, 16MB RAM, 14" SVGA, 2.1 GB HDD 2 MB PCI VGA, 1.44, 24x2CD, SB PRO	

Professional	200.720 (250.900)Ft
IP-2 233MMX, 64MB SDRAM, 17" SVGA, 3.2 GB HDD 4 MB AGP VGA, 1.44, 24x2CD, SB 16 MLI 818 SPEAKER Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk	

Alkatrészek teljes választéka

Sony 24x / Asus CD ROM
11.200 (14.000) Ft / 14.300 (17.875) Ft
Intel P200MMX / P-2 266 celeron
19.690 (24.615) Ft / 24.200 (30.250) Ft
4/8 Panasonic / SCSI
68.200 (85.250) Ft / 62.000 (77.500) Ft

Rendelésre ATI VGA kártyák és 10meg termékek!

Zárójelben a bruttó árakat tüntettük fel!

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kap-
 ható programokat adnék régi könyve-
 kért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes
 levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Gépátépítés Intel P200MMX-re

19.900Ft-tól

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.

OTP Részletfizetési lehetőség!!!

PII-233 Mhz konfiguráció 24 havi részletre

11.290,-/Win'98 szoftverrel/

8.950,-

Internet szolg. 2000 Ft+ÁFA-tól

Viszonteladók is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
 IX. Boráros tér 7.
 (Duna Ház)
 Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
 Váci út 178.
 Tel.: 465-1036



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza
 Váci út 178.
 Tel.: 465-1017



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
 Tel./fax: 347-1534

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

A történelmi illetve mitológiai témájú játékok mindig is megdobogtatták szívemet. Ezért is vártam már epedve az Ocean legújabb művét, a Hexplore-t, mely a középkori Európa nem túl kies, ám határozottan vérzivataros tájain játszódik. A mellékelt screenshots és előzetesek alapján afféle kaland/akció keveréknek ígérkezett az anyag, némi szerepjáték-hangulattal fűszerezve. Nos, mindezek alapján a Hexplore egészen kiváló játéknak tűnt, bár néhány apróság azért óvatosságra

karaktereknek valóban gyönyörűen meg van rajzolva az arcképe, de ezen kívül nem tűnt különösebben szemkápráztatónak a grafika. Mindezek ellenére én igenis sokat vártam a játéktól, hisz az akció/kalandjátékok műfajában (mint azt a Diablo is ékesen bizonyítja) igenis lehet nagyot alkotni.

A MONTY PYTHON BEMUTATJA...

Harcosunk vand rohamát Glore hullái szagadják (igen, ezek az olmosodott pixelhalmok lennének az ellenfelek)



intett. Először is a háttértörténet szerint "i.sz. 1000-ben járunk, s egy induló kereszteshadjárat résztvevőjeként épp a Szentföld felé tartasz". Hoppá. Na most ez eleve laza 100 év tévedés, mivel az ezredfordulón sok vidám dolog történt, ám kereszteshadjárat momentán épp nem. Az efféle "apró" baklövések a játék szempontjából ugyan nem zavarnak túl sok vizet, ám ezek után már komoly kétségeim tá-

A-i kereszteshadjárat magfogva bti, de tőrv nem céljához ért



madtak, hogy az alkotók valóban jártasak-e a mitológiában és a történelemben. Márpedig épp a hangulat az, ami igazán nagyra tehetné a Hexplore-t, amihez viszont nem ártana jelen esetben némi tárgyi tudás is. Az előzetesek is elsősorban annyi jót ígértek, hogy az egyes

tottam. Továbbá cselszövés, intrikákra, esetleg romantikus lovagi románcokra. Hát egy dolgot el kell ismernem: a Hexplore-nak e szempontból (is) sikerült meglepnie. Hosszas kutatások után sikerült a játék klagyalójának a legkreténabb, legidőfájtóbb és legképtelenebb dolgokat belezsúfolnia a játékba, melyek még csak véletlenül sem ille- nek egy középkori történet- be. Már a Glore névre hallgató hájas, orkra emlékeztető lények is furcsák, a fel-alú grasszáló zombik (ők jó, még a karibi-mitológiát is belekeverték) pedig határozottan idegesítettek, de a Kárpátok szívében tanyázó indián

(!!!) láttán tán még a legelvakultabb román eredet-kutatók is elámulnának. (Esetleg az sem kizárt, hogy a játék kapcsán be is jelen- tik területi igényüket Kaliforniára... - CoV-boy) Lehet, hogy bennem van a hiba, de en- gem kifejezetten zavarnak az efféle ökörsé-

gek. S ami még nagyobb baj: ha mindezekről el is tekintünk, a Hexplore még mezel fantaszy-játékként sem tartozik a legeredetibbek közé. Példának okáért az egyik küldetés a következőképpen fest: egy remete kaját kezd tarhálni, mert túlságosan gyenge ahhoz, hogy elmondjon valami fontos információt (ahhoz nem túl gyenge, hogy mindert kifejtse, de hát ne akadjunk fönn efféle apróságokon). Mit mond erre a józan gondolkodású játékos: nosza, adjunk

egy Hexplore nevezetű szent könyvet is fel kell majd kutatnunk. Ez utóbbi pedig elvezet az Édenkertbe, ahol egy kettes számú szent könyvet is magunkévá tehetünk - na, ez utób- binak megszerzése lesz a játék fő célja.

A RÉMES NÉGYES

A játék kezdetekor ugyan Mac Bride egymaga vág neki a Kárpátok jelen esetben nem is annyira festői bérceinek, ám idővel három má- sik kalandozót is összehozhatunk. Ezt



neki. Nem, ez azért nem ilyen egyszerű, mivel hőse- inknél nincs semmiféle ehető ma- téria. Éljenek a fotoszintetizáló skót keresztlovagok, indián ijá- szok, kimmériai harcosok és kínai varázslók! Az efféle következetlen- ségek egy szimpla lövöldözős játék- ban nem lennének különösebben zavarók, de a Hexplore - legalább is papíron - azért tartalmaz kalandelemeket is.

Visszatérve magára a háttértörténetre: Mac Bride névre hallgató hősünk keresztlovag- cimboráival épp a Szentföld irányába tart, mi- kor is a Kárpátokban szörnyű kreatúrák tá- madják meg a csapatot (rossz az, aki rosszra gondol). Szét is csapnak a lovagok között, ám Mac Bride barátunk zseniális húzáshoz fo- laymodik: elájul. Mikor hősünk végre magához tér kénytelen szembesülni a ténnyel, hogy tár- sult elhurcolták a gaz szörnyek. Innentől kezdve aztán szép lassan elkezd bonyolódni a történet, kiderül, hogy a támadás hátterében egy Garkham nevezetű mágus áll, valamint

HÉTKÖZN

egyből rögtön az első pályán megtehetjük, mivel a jelentkező valósággal a nyakunkba ug- rálnak. Elvileg tehát ez lenne az a pont, ahol némi szerepjáték-hangulatot lehetett volna a Hexplore-ba csempészni. Hát, szerintem ez nem igazán sikerült. Igaz, hogy tizenhárom különbö- ző karakter között válogathatunk, ám ezek kö- zött nincs túl sok lényegi eltérés. Összesen négy kaszt létezik (kalandor, harcos, íjász és varázsló), s az azonos kasztra tartozó figurák teljesen azonos képességekkel is bírnak. Telje- sen mindegy, hogy az illető perzsa kardművész vagy északi barbár, ugyanazok a fegyverek, ugyanazok az extrák köszönnek vissza. Maga a

Jesszusom, ezek most dísznek vagy farkasok?



Kommunikáció ügyeslőn nem erőssége a játéknak, beszélgetni jóformán senki sem tudunk, mindenki lefektet a neki szánt szöveget és annyi. A legnagyobb meglepetés mégis akkor ért, mikor a falu vegyesboltjába betérve az eladó barátán közölte, hogy egy erszény aranyért kaphatlak egy baltát. Nem tévedés: a bolt teljes árukészlete egy, azaz egy darab baltából állt, az elfogadott pénzem pedig egy erszény arany volt. Mindezek után már kezdtem úgy tekinteni a Hexplore-ra, mint egy mezei másképp írt akciójátékra, melyet megpróbáltam valami történelmi

A jelek szerint az a magányos felderítőt meg sem volt olyan jó ötlet...



egérgombbal választhatunk ki, míg az arcképek jobb alsó sarkában látható ikonra kattintva örködre foghatjuk az illetőt. Az ör sohasem mozdul el a kijelölt helyről, ám a közelébe merészkedő lényeket azonnal megtámadja már amennyiben hozzájuk fér. Alighanem egyértelmű, hogy leginkább a távolsági fegyverekkel jól ellátott karakterekkel érdemes örködni, például az íjással

erejét, a fehér szám a munióit mutatja (már ha van szükség ilyesmire), míg a kis csillagok az adott szerszám minőségét jelölik. A szerepjátékokra jellemző tapasztalati pont gyűjtéssel egyébként a Hexplore-ból sem maradhatott ki. Az mondjuk elég érdekes megoldás, hogy a gaz szörnyek lemeszárlásáért járó XP-t úgy kell összegyűjteni a földről, mint a tárgyakat. Ennél is furcsább dolog, hogy pályánként legfeljebb egy szintet léphetnek hőseink, mert eme kiváncsi esemény bekövetkezése után már nem kapunk XP-t, még a legvéresebb harcok után sem. Nát ez azért mindenestre sajátos.

Elhalasztott hőseinket a képen látható nő WC-k mellett támaszthatjuk fel



KALANDOS KALANDOK

Ami magát a játékmenetet illeti, az leginkább a jó öreg Amigás shot'em'upokat idézi (emlékszik még valaki a Chaos Engine-re?). Adott egy hatalmas, izometrikus pályá, ideitlen szörnyek egész aramadája, s itt ott néhány extrát rejtő láda. A terepet fel kell deríteni, a szörnyeket ki kell irtani, s a ládákat ki kell toszni. Pont. Ami az egész gyilkolászósdiába némi szint víz, az a helyenként egész fordulatossá cselekmény, s a négy fából álló csapat. Az egyes karaktereknek (illetve karakter-osztályoknak) ugyanis megvan a maguk gyengéje és erőssége, így a későbbi pályák már legalább annyira próbára teszik a játékos taktikai érzékét, mint reflexét. Adott ugyanab a négy hős, a több tucatnyi fegyver s az ellenfelek végeláthatatlan hordája – akcióban, kombinációs lehetőségekben tehát nincs hiány. Persze akad néhány igen méretes baromság is a harci rendszerben, mint például a területre ható varázslatok sajátos hatóköre. Ez annyit tesz, hogy a csapkodó villámok, tüzesök kellős közepén is nyugodtan mászkálhatnak hőseink – amennyiben valamelyik cimborájuk követte el őket. Hát nem tudom... a Diabolus ezt azért egy kicsit realisabban oldotta meg.

Kalandozásaink során nem egyszer mindenféle tönnyök, barlangok és labirintusok mélyén is szerencsét próbálunk. Ezek már jóval érdekesebb helyszínek, mivel a szokásos szörny-falkák közül néhány logikai feladvánnyal is összehozhatunk. Ezek bonyolultsága a legtöbb esetben a "rááltsz a köre, állál a nyílzápor"-szint környékén mozog, ám talákozunk néhány egész eredeti ötlettel is. Ilyen volt pl. a Phantom-generator is, amely ontotta a szellemeszerű lényeket, így a közvetlen támadás elég öngyilkos vállalkozásnak bizonyult. Persze egy megfelelő védelmező varázslattal megtámadogott harcos akár szét is verheti a ketyerét, s eztán már nyugodtan felszecsakozhatjuk a túléltet...

Nem szóltam még arról, hogy a labirintusok mélyén négyféle akadállyal/capcsolóval is találkozhatunk, melyet csak egy bizonyos kaszthoz tartozó hős képes megoldani. A tényármommal díszített kapcsolóknak a harcos, míg az átjárónak a tolvaj tud átviccelni. A gépezetek a kalandor képes működésébe hozni, míg a rúnák felolvasásában a varázsló jeleskedik. Minden akadálynak megvan a nehézsége, ettől függ, hogy hányadik szintű karakter képes megoldani.

Ez a bonyolultsági szint egyébként a Hexplore egészére igaz, s ez számomra hatalmas csalódás volt. Nem állítom, hogy a program élvezhetetlen volna – mint akciójáték egész szórakoztató. A gond csak az, hogy én az előzetesek alapján mást vártam. A grafika a legnagyobb jóindulattal is legfeljebb közepesnek nevezhető, a kaland- illetve szerepjáték elemek jóformán teljesen hiányoznak a játékból. A multiplayer opció a különféle marhaságok miatt egyszerűen botrányos (ugyanazok a küldetések, mint single playerben; ha későbbi pályáról indulunk, akkor ugyanolyan alapszintű karaktereket kapunk,

Igen sportszerűen (ám hát!-sós) módszer, ha halottalakkal derítjük fel a terepet



mint az első, stb.) – még csak megpróbálkozni sem érdemes vele. Amit leginkább hiányolok, az a "sötét-középkor" hangulat, mely szerintem mindent ellensúlyozhatta volna. Szóval nekem nem tetszik a Hexplore, de ez az én személyes véleményem. Más fantasy-megszállottak és újságírók (Éljen a számítógépes lapok megbonthatatlan barátsága! Meg a sárkányok.) éppenséggel más véleményen vannak, úgyhogy egy pistantást mindenképp megér a Hexplore.

T.J.

hexplore

Ocean/Hellovisions
http://www.hexplore.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
SB-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, napszemüveg...

Igen ronda, de legalább hűvös...

67%

LORE

I BOSZÖRKÁNYSÁG

hűvös elszűn. S mint később kiderült, bizony ez a nagy helyzet. Ideje lenne magáról az Irányításról is ejtenem néhány szót, mivel ez – a látszat ellenére – nem is olyan egyértelmű. Adott tehát a négy hős, akiknek arcképét a képernyő tetején láthatjuk. A piros kerettel jelölt fickó az aktuális vezető, ő beszélgethet a parasztokkal, ő veheti fel a talált tárgyakat, ő nyithatja ki a ládákat stb. A kék kerettel jelölt karakterek a követők, ők mindig követni fogják az aktuális vezetőt, még a csatákban is részt vesznek, viszont minden más cselekedetet a vezető hajt végre. Vezetőt a bal, míg követőket a jobb

vagy a varázslóval.

A bal felső sarokban látható az automap, mely kétségtelenül hasznos találmány, ám méretéből kifolyólag kissé nehezen átlátható. Rá kattintva kérhetünk egy teljes képernyőt is kitöltő verziót, ami már lényegesen használhatóbb. A bal alsó sarokban láthatjuk a rendelkezésre álló fegyverek gyűjteményét, valamint a hőseinkre aggodott értéket. Minden karakterosztálynak megvan a maga páncélzata, amit csak és kizárólag az illető viselhet (pl. Warrior's Shield), s mindennek tetejébe a bekapott találatok hatására hajlamosak szétesni. A fegyverek mellett látható kék szám jelzi azok

Legnagyobb örömmre már javában dül a VB – és egy-két igazán színvonalas mérkőzés is láthatunk már. (Meg egy-két igazán színvonaltalant is, de a foci vb-k kapcsán jobb, ha úgy van az ember, mint a szerelemben: csak a szépre emlékezünk...) A színvonal a vb kapcsán megjelent programokat sajnos nem igazán így van, mert

CSAPATOK

Kezdjük talán az egyik legfontosabb dologgal, a választható csapatok listájával. Érdekes módon, ebben a részben klubcsapatok egyáltalán nem szerepelnek, ami azért volt számomra meglepő, mert a Sensi 96/97-es kiadásának elkövetői nyugodt szívvel elhelyez-

vannak: a focisztárok most már azért is dollártízereket kérnek, ha egyáltalán egy autóbaleset kapcsán elhangzik valahol a nevük, de hát akkor is idegesítő. Amúgy, ha ettől eltekintünk, viszonylag naprakész a csapattalista.

GRAFIKA

No, ez egy hálás téma, mert ez sosem volt a Sensi erőssége – hát itt pláne nem az! Az előző részhez képest mindenképpen javulás tapasztalható, ugyanis a játék átment SVGA-ba, de itt nem árt figyelembe venni azt az aprócska ténytet, hogy a régi grafika még szinte egy az egyben a legelső. Amíg a mai vagy hat éve megjelent grafikai motorra épült. Az animációk és a játékosok kidolgozása szebb lett – de mai szemmel nézve egyáltalán nem kiemelkedő, sőt alulról súrolja az átlagot. Az igazi probléma az lehet vele, hogyha rendelkezünk a megfelelő gépháttérrel, már egyáltalán nem tűnik olyan jópofának és aranyosnak ez a dolog, mint akárcsak két évvel ezelőtt. Talán úgy lehetett volna ezt kompen-

zálni, hogy ugyan ne kelljen egy PII-es és egy Voodoo2-es a megfelelő futáshoz, de legalább normális és élethű animációkat lásson az ember. (Legalább olyat, mint mondjuk az első Actua Soccer-nél, ami egy 486DX100-on is elég kellemes képet nyújtott.) Ehhez képest a játék megmaradt a "hagyományos" kétdi-



eddig egyetlen, minden vonatkozásában kiemelkedő alkotás született, a World Cup 98 – és ha ez az új mérce, akkor azt bizony nagyon nehéz lesz felülmúlnia bárkinek is.

Most azonban egy ismeretlen ismerős száll be a játékba: a Sensible Soccer 98. (És nem Sensible Soccer 2000, ahogy helytelenül mutatott be legutóbb. A hibáért elnézést kérek mindenkitől, de egyébként a házi kisokosként használt Internet felelős érte, ami most "dezinformációs autósztárra"-ként szerepelt.) A Sensi ismeretlen ismerős azért, mert egy nagy hagyományokkal rendelkező (még Amigán indult) sorozat legújabb tagja, és azért is, mert a megérkezéséig szinte semmit nem lehetett tudni róla – még egy nyomvadt demo-verzió sem érkezett belőle (bár így utólag azt hiszem, hogy jobb is...).

A Sensible Soccer mindig is az egyszerű kezelhetőségéről, kiváló játszhatóságáról, nem túlzottan látványos, de a célnak tökéletesen megfelelő grafikájáról és az újabb részeknél a hatalmas adatbázisáról volt híres. A készítőik megpróbálták ugyanezt átültetni a legújabb részbe is – nos, ne nagyon szépitgessük a dolgot, ez most egyáltalán nem sikerült.

Ez a kép azért egykoron minden C-64 tulajdonosnak megdobogtathatta volna a szívét...



tek annyit, amennyit még soha, sehol másutt nem láttunk azelőtt. Többek közt az ausztrál és az albán bajnokságot is lejátszhattuk (innen a kedvencem a Laci nevű csapat volt) – ezek után elég nagy visszaesés, hogy még a nívósabb európai bajnokságok sem kerültek bele, pedig milyen jó is volt egy teljes magyar szezon végigvinni, és ráadásul megcserezni a BEK-serleget)

Újabb – és talán még nagyobb – hiba: a játékosok nevei el vannak fordítva, pl.: Klinzmann, Runaldo vagy a magyaroknál (a fociban amúgy jó becenevűnek is beillő) Agresy. Ugyan még mindig jobb, hogy csak egy magánhangzó eltérés van az eredeti és a játékokban szereplő nevek között, mintha teljesen fals neveket találtak volna ki, de szerintem így is nagyban rontja a játék amúgy sem igazán felemelő hangulatát. Jó, tudom, ennek jogi okai

Azért egy avetott kéz egész törhető képet is előcsalogathat a játékból – ha csak tartalmát tekintve is



menziós felülnézeti képnél (ami tulajdonképpen még egyáltalán nem is lenne baj, sőt, ezt egy Sensible-től el is várja az ember), de ezt azért illet volna korrektül megcsinálni. Nem sikerült. Azért a 3D szele megérintette a Sensit is – de bár ne tette volna! A gólok visszajátzása ugyanis immár egy ötletszerű (nem tetszőlegesen állítható) pozícióból történik, még-hozzá három dimenzióban – de a kivitelezése egész egyszerűen poscsék. Talán a kontrasztot úgy tudnám igazán érzékeltetni, ha mondjuk a Babylon 5-nak és a (már-már

klasszikus) Pirx kapitány kalandjainak vagy mai jogutódjának, az Űrgammának egyes részeit hasonlítgatnánk össze pusztán a technikai kivitelezés aspektusából. A stadion

Sensible Soccer 98

ÉRZÉKI

állaga (az alakjától eltekintve) erősen egy kortárs magyar stadionra emlékeztetett – azok közül pedig egy sem túl szívdertítő látvány. Csakis brilliáns logikám segítségével sikerült csak rájönnöm,

hogy a körben elterülő színes maszat a közönséget hivatott ábrázolni, nem pedig valami önmagát absztrakt festőnek valló ámokfutó egyik csendéletét. A játékosok és a bíró láttán boldog nosztalgiaival emlékeztem Andrew Spencer C-64-es Soccer című programjára (83-as darab). Mondjuk az látszik, hogy azért próbálkoztak valamit a poligonokkal, de ami kislútt belőle, azt csak azért nem minősítem, mert CoVboy ügyis megcenzúráz... Mindehhez a tetejére ezt a rettenetet még csak át sem lehet ugrani, hiába csapkodtam kétségbeesetten a

billentyűzetet. Ezek után kötve hiszem, hogy bárki is végignézné még egyszer a gólokat, ami pedig az előző részeknél igen sűrűn előfordulhatott.

mentátor ugyanaz! Ezek után már semmin nem lepődtem meg, akinek ilyen kreten hangja van, az mindenre képes.)

A zene igencsak felejthető, tulajdonképpen direkt jó is, hogy nem hallatszik. Egyedül az intro zenéje tetszett, bár abból is inkább csak a szöveg ragadt meg ("Football is a love") – bár azért ezt a barátnője előtt ne hangoztassa az ember. A közönség morajlása teljesen átlagos.

A JÁTÉK

Ami a játszhatóságot illeti, itt végre pozitívumokat is tudok mondani. Megmaradt a roppant könnyű kezelhetőség és irányíthatóság, a tevékenységünk tulajdonképpen csak az irányokra és egy (!) gombra korlátozódik. Ezzel lövünk, passzolunk, fejelünk és becsúszunk is egyben. Ez rendkívül egyszerű és könnyen kiismerhetővé teszi a játékot, bár mindenképpen megvan az a hátulütője a do-

Műholdkép a Spanyolország-Nigéria mérkőzésről. Eredetiben azért valamivel jobb volt...



Óh, ha a játék színvonala is olyan lenne, mint az a futballünnep, amit az két gárda játszott egymás ellen!



lognak, hogy ezáltal a trükkösebb mozdulatok mindegyikéről lemondhatunk. Sehol egy sarkazás, egy szaltó vagy egy kapáslövés – de legyünk őszinték, ezt nem is vártuk. A játék ily módon billentyűzetről is könnyen irányítható – de aki pusztán a klavírtúra használatával megver egy joystickkel közepesen szinten játszó emberi játékost, az előtt le a kalappal!

A játék egyébként meglepően könnyűre sikeredett. A joyom az előző rész áldásos tevékenységé-

A sárga lap nemcsak a bolygó hollandusnak jár, hanem a látványfelelősöknek is!



nek köszönhetően másfél éve darabokban hever, a gamepad pedig nem igazán az én műfajom (hát igen, 64-esen kezdtem) – de billentyűről lazán teljesítettem a magyarok vb-kvalifikációs csoportját (tudom, hogy nincs benne egy nagy csapat sem, de a magyarokkal voltam!). Aki játszott a klasszikus változattal, annak semmi újat nem tudok mondani – a taktika itt is majdnem szóról-szóra megegyezik. (Bár a régin volt egy trükköm: a középkezdés után a gyengébb kapusoknak szinte felpályáról be lehetett emelni a boggyót – ez itt nem működik.) Az előző verziókban óriási volt a különbség az egyes játéko-

legegye) is, valamint az idők szavára hallgatva a 98-as VB-t is lejátszhatjuk. A klubcsapatok hiánya magával vonja az összes európai vagy bármilyen más rangos kupaesemény nemlétét is, és a Copa America vagy az Afrikai Nemzetek Kupája sem szerepel.

VÉGSŐ

Talán azt mondhatnám, hogy kis odafigyeléssel méltó utóda lehetett volna az öregnek. Ezzel szemben meglehetősen összecsapott munkának tűnik, nyilván a VB-lázat szereztek volna meglovagolni, míg lehet. Az látszik, hogy a játék készítőinek nem volt a célja a World Cup 98 megszoritása, inkább egy másik, egyszerűbben megtanulható és szórakoztató stílust próbáltak újjáéleszteni, de (akárhogyan is fáj) ma ez ebben a formában és prezentálásban kevés. Isten az atyám, én megpróbáltam pozitívan állni a dologhoz (az első résszel éveket játszottam, sokszor napi több órán át) – de szerintem nem leszek egyedül ezzel a véleménnyel. Mint ősi Sensis, én mindenesetre reménykedem, hogy az a Sensi 2000 csak valóra válik, és egy-két éven belül a nagy névhez méltó folytatásnak örvendhet a focijátékok minden rajongója.

K.Z.

HANG

A hang kapcsán is akad egy-két nyálánság! Először is a kommentár. Ez nemcsak hogy megmaradt a régi színvonalán, hanem még rosszabb is lett. Néha egy-egy "Good goal!" esetleg "It's a yellow card surely!" hallatszik csak, és ez ma már kevés (azonkívül ezt a régi verzió is tudta). De az a hang! ("Ki ez az állat?" – tettem föl magamban a poétikus kérdést, és elkezdtem a kézikönyvben kutakodni, ahol is egy meglepő felfedezésre bukkantam: a játék producere és a kom-

sok közt – aki drága volt, azzal sokkal könnyebben lehetett gölt elérni, és legalább kétszer olyan gyors is volt (mennyit szenvedtem, amíg a Fradival legyűrtem a Juvét!) – itt ezt nem érzem annyira kiélezettnek. Oké, itt nincsenek árak (és ezáltal játékoscserebere sem), mert csak válogatottak vannak – de akkor sem olyan fairregető a különbség.

A játékban indíthatunk kupát, bajnokságot és tornát (az előző kettő

Sensible soccer '98

GT Interactive/Sensible Software
http://www.gtgames.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, PCx0, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya

Egy ilyen névvel
teljesen szabálytalan!

65%

Jazz Jackrabbit visszatért! – van szerencsénk bejelenteni a szenzációs hírt, bár tulajdonképpen csak azok számára visszatérés ez, akiknek már a '94-ben is volt hozzá szerencséjük. A nem mindennapi nyúl akkor egy kitűnő platformjátékban játszott a főszerepet, és nincs ez másképp most, a második rész esetében sem.

Hősünk legutóbb sikerrel mentette meg – hála nekünk – Eva hercegnőt a gonosz Devan Shell karmai közül, így húzva át a mániákus teknőc terveit, aki a Carrotus bolygó uralmára tört. Nem is maradt el a nyulak királyától és királynőjétől a jól megérdemelt jutalom: Jazz – ahogy kell – elnyerte a fele királyságot, és persze a hercegnő kezét.

Sajnos azonban – minthogy a második részben is kell valaminek történnie – egy mindenre elszánt teknőc nem lehet ilyen könnyen félreállítani. Egy megrögzött bűnözőnek mindig van tartalékterve arra az esetre, ha az első meghiúsítaná valamiféle superhős.

Nem törődve az illemmel és az etikettel, Devan és csatlósai várattalul betörték a királyi esküvőre, és ellopták Eva jeggyűrűjét mely egy 12-karotás gyémántot tartalmazott, aztán amilyen hirtelen jöttek, úgy el is tűntek. A történetek a legjobban az anyósjelöltet viselték meg: a királynő nem tudta megemész-

azonnal a szökésre kell gondolnia, hogy még időben megállíthassa az átkozott teknőst.

A PÁLYÁK

Jazz-nek négy epizódon keresztül, körülbelül 30 pályán kell átvágnia, hogy végül rábukkanjon Devanre. A CD-n egyébként rajta vannak a játék shareware verziójának a szintjei is, és a több játékos módoknak is

mert gyakran választás elé állítanak minket, és miután egyszer döntöttünk, visszatérésre már többé nincs alkalom. Ez legfőképp azért lényeges, mert a bónusz szobák kinyitásához pénzérmék szükségesek, viszont ha nem elég körültekintően vizsgáljuk át a szinteket, nem fogjuk összeszedni a kellő mennyiséget. Rengeteg helyen van olyan átjáró, amelyeket

MIRE KÉPES EGY SZUPERHŐS?

Attól függően, hogy a játék elején Jazzt, vagy Spazt választjuk, különböző speciális mozgásokat tudunk produkálni. A szétlaposó modulat (amivel a ládákat törhetjük szét vagy esetleg ellenfeleket tiporhatunk agyon) nélküliözhetetlen, tehát azt mindkét nyúl tudja. (Ugrás közben le.) Jazz specialitása a helikopterezés (talán a Kockásulú Nyúlól vett ötletet), azaz ha a levegőben újra megnyomjuk az ugrást, szép lassan fog leereszkedni. Ugyanennek

JAZZ JACKRABBIT 2

A SZUPERNYUSZI VISSZAVÁ



A kiszabadított madarak egy darabig a segítségünkre lesznek

teni, hogy fogadott fia nem volt képes egyszer se mindenkorra leszámolni Devannal, és ráadásul emiatt most ilyen megaláztatásokat kellett elviselniük – szóval Jazz hamarosan a várbörtön mélyén találta magát.

Ezalatt – Eva gyűrűjének segítségével – Devan immár el tudta készíteni a szupertitkos időgépet, amivel visszautazott az időben, hogy átírja a történelmet a saját szájze szerint. Jazz tehát egy pillanatra sem élvezheti a rabok nyugodt és tétlen életét: kissé gyagyás kisöccse, Spaz segítségével



A rászászin macskákat csak ideiglenes kapaszkodóként szolgálhatnak

külön pályái vannak. A nagy kalandban négy különálló világban kell helytállnunk: először a kastélyból szökünk meg, aztán utazgatunk egy kicsit az időben, majd egy kicsit nosztalgizhatunk a régi helyszíneken (mely holgók

azonban egy kicsit át lettek alakítva Devan szentségségei kezei által), és végül még a pokolba is lelátogatunk.

A pályákat szemléltető tapasztalt, sokat látott szakemberek tervezték – a leghíresebb platformjátékok valamennyi kelleke megtalálható rajtuk.

Hogy csak néhányat említsék: ott vannak a Sonic-szerű cső-alagutak, amelyekben ide-oda száguldozhatunk, vagy a Mario-féle láthatatlan ládák, amiket külön kell bekapcsolnunk, stb. A jól bevált megoldásokat remekül gyúrták egybe, és adtak hozzájuk néhány egyedül dolgot, amitől az akció egyedivé és érdekessé válik. Mindegyik pálya hatalmas kiterjedésű és szövevényes. Tulajdonképpen egy-egy szintet teljesen bejárni nem is lehet,

csak úgy fedezhetünk fel, ha megpróbálunk átmenni a falakon. Persze a játék teljesítéséhez nem kell mindent felkutatnunk, elég, ha mindössze a pályák kijárait találjuk meg. Néha ezeken a helyeken föléltenségek is várnak ránk: a várból való szökésünket például az anyósunk próbálja megakadályozni. Visítók és köveket omaszt ránk, de megölni persze nem szabad: a lövéseinkkel mindössze el kell ötölnünk az útból.



A gonosz Devan távirányítási robotja selejtelesnek bírnyul

a gombkombinációnak Spaz esetében teljesen más eredménye lesz: duplál fog ugrani. Jazz másik büszkesége a superugrás: ha guggolásból indítunk egy ugrást, 60%-kal magasabba fog szökélni. Ráadásul ha a fölött levő plafon nincs valami masszívabb anyagból, azt is áttöri. Ha ugyanezt megpróbáljuk Spazzal, akkor persze más fog a dologból kiülni: egy karaterüsty fog bemutatni abba az irányba, amelybe éppen néz.

FEGYVEREK ÉS EGYEBEK

A gyilkolásnak számos fajtáját választgatjuk, csupán a megfelelő lövedékek megkeresése a feltétel.

(Válogatni közülük az Enterrel lehet.) A végtelen municiójú löfőfegyverünkön kívül van például hőkövető rakéta, TNT, avagy villámfegyver – hogy csak a leghatásosabbakat említsük. A különböző fegyverek

azonban nem csak látványosságként szolgálnak: vannak például befagyott ugratók, amiket csak a magszóróval olvaszthatunk ki. A lángszóróval egyetemben van egyébként fagyaszító fegyver is, aminek az érdekessége, hogy csak ideiglenesen bénítja le az ellenfelet. (Hacsak a jeget közben – egy másik lövedékkel – szét nem törjük.) A fent említett főellenség

nál, ahol előlről és hátulról is támadnak minket, roppant hatásos a gumilövedék, mert ha a királynő pajzsáról lepatlant is a lövés, a hátunk mögött még könnyen eltalálhat egy denevér... Ráadásul a fegyverekhez nemcsak löszert vehetünk fel, hanem az egyik ikonra a hatásfokukat is megnövelhetjük. Ellenfeleink szintén

elég sokszínűek. Bár legfőképp teknősszerűek fogunk összeakadni (a páncéljukat ugyanúgy használhatjuk, mint a Mario-ban), mindenféle egyéb teremtmény is az életünkre fog tűnni. Tetszették például

azok az őskori hullók, amelyek egy propeller segítségével repkednek és bombákat dobálnak. Persze nem a bombák miatt nyertek el a tetszésemet, hanem azért, mert miután lelőjük őket repülő alkalmatlanságukról, elkaphatjuk a propellert, és a magasban titkos helyeket fedezhetünk fel velük. Az ellenfelek legtöbbje egyébként intelligensen mozog, vagyis miután észrevettek minket, már le nem szállnának rólunk.

Ha sérülünk, mindig megfogyatkozik egygel az erőnket jelző szívek száma. Meghalás esetén mindig visszakerülünk a pálya legelejére – hacsak időközben nem nyitottunk ki egy nyuszis dobót. (Ezek szolgálnak ellenőrzési pontként.) Egy nyúlra persze repára van szüksége, hogy új erőre kapjon, és ez alól Jazz és Spaz sem kivétel. Miközben repák után kutatunk, számos más dolgot is fellehetünk, úgymint drágaköveket, amikkel majd pálya végi bónuszokhoz jutunk, érméket, amik a bónusz szobákat nyitják (a pályákon itt-ott fellelhető bejáratoknál kéri a pénzt), és végül egy csomó gyümölcsöt, amikkel aktiválhatjuk majd az ún. Sugar Rush módot. Amennyiben sikerül 100 gyümölcsöt összeszednünk, 20 másodpercre teljesen sérthetlenné válunk, s az ellenségek már az érintésünktől is elhaláloznak.

Említést tettem már a blokkokról,



A pajzs burka egyszerűen szétrúzza az ellenfeleket



Parból lettünk, porrá teszünk – ez utóbbról Jazz gondoskodik

amelyeknek szintén több fajtája van. Vannak, amiket egyszerűen szétörheltünk, és vannak amelyeket csak másik blokkok szétörheltével tüntethetünk el, avagy jeleníthetünk meg. Különösen fontosak a fegyverek, és a különböző képességeket magukban rejtő blokkok. A játék egy újabb Sonicos vonása a monitorok jelenléte: ezekből – ahogy a Sega játékaiban is – itt is pajzsok üthetők ki. Buborék-, tűz- vagy plazmapajzsot szedhetünk fel, melyek különös jellemzője, hogy a pajzs jelenlétének az idejére egy



Még a hőzlesszonyok sem hagyják Jazznak békét



A hernyó pipafüstpöttyét könnyen megszeddülhetünk

speciális örök löszert is kapunk hozzájuk. Hasznos dolog egyébként, hogy amikor elsőként találkoznak valamilyen tárggyal, a gép mindig kiírja, hogy mire jó.

EGYEB LEHETŐSÉGEK

A Jazz Jackrabbit 2 már egy játékos módban is kitűnő mulatság, de a készítő nem feledkezett meg a multiplayer üzemmódról sem. Sőt, nem csak hálózaton keresztül lehet többben játszani (maximum 32 játékosal), hanem egyazon számítógépen is osztott képernyővel (akár hárman is). A Party módban belül öt üzemmód közül választhatunk. A Cooperative-nél egymást segíthetünk át a megismert szinteken. A Battle-hez speciális, "deathmatch" szinteket készítettek, itt ugyanis egymás kinyírása a legfőbb cél. Haszonlóképpen új pályák voltak szükségesek a többi

üzemmódokhoz is: a Race-nél egy időre menő versenyen vehetünk részt, a Treasure Hunt-nál megadott számú kincset kell összeszednünk, végül a Capture Flag-nél az ellenfél zászlójának a megszerzése a feladat. Ez utóbbi játéknál mindegyik versenyzőnek megvan a maga bázisa, s azon kívül, hogy el kell rabolni az ellenfél zászlóját, utána el is kell vinni azt a saját bázisunkra. Hogy merre van a bázis, illetve az ellenfél, egy időnként felvilágosít nyíl mutatja.

A játék arra is kínál lehetőséget, hogy egy játékos módban saját tervezésű szinteken induljunk. A pályaszerkesztőt a játékon "kivül", a Jazz Creation Station címszó alatt találjuk a Start menüben.

AZ ÉRTÉKELÉS

A Jazz Jackrabbit 2 mostanság igencsak fehér hollónak számít: egy abszolút 2D-s platformjáték, ami ráadásul még jó is. A parallax scrolling hátterek és az animációk

ők rendkívül szépek, a zenék is jók, és még a játszhatósággal sincs gond, hiszen bármikor menthetünk állást. Kár, hogy a figurák méretét egy kissé elhibázták: ha ugyanis 640x480-as felbontásban játszunk, minden úgy összemos, hogy csak nagyítóval lesz alkalmunk az említett animációkban gyönyörködni, ha viszont 320x240-es módot választunk, minden jól kivehető, csak épp a terepből alig látni valamit. Az igazat megvallva én egy zoomolgtató (ráközelítő/eltávolodó) nézetet tartottam volna célszerűnek, azért, hogy éppen futunk, vagy csak lassan ugrálunk. Még zavaróbb azonban az a néhány programhiba, ami jelentősen csökkenti az élvezetet. Az időnkénti kifagyásokat – Win 95-felhasználóként – már volt alkalmam megszokni, de sajnos néhány súlyosabb buggal is találkozom. Az általam tesztelt verzióban a legnagyobb hiba az volt, hogy a zászlós játéknál még meghalás esetén is a játékosnál maradt a zászló. Ha pedig mindkét játékosnál ott van ugyebár a zászló, a szabályok szerint egyik fél sem tudja hazavinni – szóval a hiba folytán az egész parti holtpontra jut. Na, de kár lenne egy ilyen negatív dologgal befejezni a cikket, mert összességében a Jazz Jackrabbit 2 megéri a pénzt. A PC-sek számára ugyan soha nem volt Mario vagy Sonic, de ebben a játékban jórészt megtalálhatjuk annak, ami ezeket a nagy neveket feledhetetlené tették.

V.Z.

Jazz Jackrabbit 2

Epic Megagames/Black Friar
http://www.epic.co.uk

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S Á G
S Z A V A T O S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P30, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD

Bár csak egy 3D platformjáték,
de minden extrával fel van tűntetve

83%

Ubik – senki ne keresse ennek szónak a jelentését a szótárakban, teljesen reménytelen és fölösleges, mert úgysem találja meg. A rejtélyes név megfajtásában nagyobb eséllyel indul az, aki kellő fanatizmussal áll neki a játéknak – így jelentősen megnő az esélye, hogy választ kapjon kérdésére. Persze azokkal is teljesen egyetértek, akik kevésbé tulajdonítanak jelentőséget a Ubik szó jelentésének. Azokkal pedig nemkülönben, akik nem hajlandók kellő fanatizmussal leülni a játék elé – a Ubik ugyanis nem túl nagy durranás. Nem kéne sok, hogy egy klassz játék legyen, de az sajnos hiányzik. Pedig az alapanyagok nem rosszak.

Philip K. Dick nevére sokan felemlítik a fejüket, s juthat eszükbe “Az androidok elektromos báránnyokról álmodnak?” című novella, a belőle készült Blade Runner c. film, és esetleg az utóbbiból készült csodaszép játék.

pénzért adja tovább vagy vissza gazdájának, elektronikus szabotázsakciókat hajtanak végre, védelmi pénzeket szednek az információs rendszerek védelméért, és hasonló dolgokkal műtájk idejüket. Ehhez persze igénybe vesznek minden létező eszközt: a mezei fegyveres katonákat, a pszionikus képességekkel rendelkező embereket, valamint attól sem riadnak vissza, hogy az előző kettőt implantátumok segítségével klónozzák, s így superképességekkel rendelkező lényeket “gyártsanak”. Az utóbbi módszert Runciterék nem használják az emberi szabadság és az egészség védelmében, de persze a kivétel erősíti a szabályt: ugyanis Joe Chip, a főhős is használ implantátumokat.

BLADE RUNNER SYDICATE-STÍLUSBAN

A játék a hangulatán és a történetén



Hasonlít, hasonlít, de ez mégsem a Blade Runner...



... bár a időtér forgalma itt is elég szűkelt

A Cryo ugyanis a jeles szerző egy másik (hasonló címmel egyébként néhány éve magyarul is megjelent) novelláját vette alapul, s a könyv történetének több-kevésbé megfelelő játékot készített. Ez tényleg nagyon jó dolog, ha másnak nem, hát azoknak a cyber-rangjónak, akik alig várják, hogy elérkezék az az idő, amikor ők is implantátumokat dugdoshatnak a kobajukba, direkt csatlakozhatnak a hálózatra, információkat gyűjtsenek, raboljanak, szolgáltsanak vissza stb. Ezt az időt a Ubik is 2019-re teszi, s a játékot Joe Chip virtuális alakjába bújtatva állítja az információ és személyes szabadság védelmébe. Egész pontosan a Runciter társaság szolgálatába, ahol legfőbb feladatunk a Hollis társaság gaztetteinek megfékezése. A Hollis társaság sokban hasonlít a Runciterre, de erőit csupa rosszra fordítja. Hackereivel információkat csapol le, s jó

hullik. Viszont ha elérnek egy adott szintet, s például képesek befagyasztani az időt, akkor igazán büszké lehetünk rájuk.

Az eligazítást a Runciter épületében kapjuk. Itt ugyanúgy közlekedhetünk,

mint a bevetések alatt. Elbeszélgethetünk a cég többi alkalmazottjával, beléphetünk a csapat összeállító rendszerbe, sőt egyszer egy komolyabb összecsapásunk is lesz egy belső kémme. Az összeállítás első blikkre kicsit túlbonyolítottnak tűnhet, de néhány próbálkozás után egész kezelhető. A katonák nem csupán fegyveresekből és pszionikusokból állnak: a fegyvereseken belül található mesterlövész osztály, hackerek, robbantás specialisták, veteránok stb.

A felszerelés is kellően sokféle, a pszionikusoknak kevlár páncélok, a harcosoknak erős harci páncél, különféle fegyverek, töltények, kötszerek állnak rendelkezésére. Aki szeretik az efféle bibelődést a csapatösszeállítással, annak biztos tetszeni fog a dolog. Aki ki nem állhatja, annak meg ott van a csapat automatikus kreálása gomb.

De hát a buli csak ezután jön.

A bevetések gyönyörűen kezdődnek. Igazi Cryo-szín-

vonat, fantasztikus háttérrel előttről játszó animációk, amelyekben nemcsak toronyházakban és futurisztikus, szürke épületekben és futurisztikus, szürke épületekben dolgoztak: az átvezető képeken fenyőerdő, festői hegyvonulatok is helyet



KOVÁSZOSOK



Ne tessék örülni – annál jóval egyhangúbb a pálya többi része



Idétlen beszélgetések, hűvös hadonász és némi vértrócság – ez a harc a Ubikban...

kaptak. Először ugyan meglepődik rajta az ember, de aztán nagyon bejön a természet és az épületmonstrumok keveréke. Elvégre senki nem gondolja, hogy 2019-re eltűnnek az erdők a bolygó felszínéről. Az animációk alat-

hetjük a Tab billentyűvel, vagy rábizhatjuk a gépre. Mindkét módszer csak az idegeinknek árt: ha mi változtatjuk, nem tudunk kellően összpontosítani a harcra, s valaki mindig kimarad a kamera látószögéből. Ez pedig – akár ellenfél, akár saját ember marad le – nagyon rossz, mivel sokszor másodperceken múlik egy csata kimenetele. Ez a probléma akkor is él, ha a gép változtatja a kamerát. Ráadásul ekkor jól meg iszavardódik az ember: például épp sikerül a célkeresztet rávinni az egyik esküdt ellenségünkre, amikor hirtelen vált a kamera – s ahová az egérrel kattintok, az már a pálya egy egészen

Az Irányítás nehézkes volta tán már ennyiből is megcsaphatót mindenképp, de lapul még egy-két módszer a játékban, amivel még sutábbá teszi önmagát. A csapat egy részét C&C-módszerrel jellehetjük ki – ehhez persze egy helyen és egy kameraállásban kell lenniük. (A C&C-hez hasonló hotkeyek nincsenek, tehát nem lehet a részekre osztott csapatot egy-egy gombnyomással aktivizálni.) Ezután ennek a csapatnak adhatunk utasításokat (jobb gomb lenyom, kicsi ikon kiválaszt), valami megnézésére, felderítésére – ezt a két cselekvést az első CD végéig egyébként semmire nem tudtam használni. Hasznosnak egyedül a célzás, öngyógyítás mutatkozott, esetleg a pszionikusokat automatikusan le/kiválasztó ikonok. Egyébként ez az ikonválogatás is használhatatlan harc közben – kinek van ideje egy jól irányzott jobb egérgomb után rábökni a megfelelő ikonra? A harcokban egyébként jól al-

A 15 szint meglehetősen lineáris. A csapat felállításán túl nem lehet taktikázni a becsékeszével, különféle útonalnak bejárásával. Csak menni kell az orronk után, s löni majdnem mindenkire, aki mozog. Aki kivétel, azok a civilek, ők békésen sétálnak az akció színhelyén, s még tűzpárbaj idején se húzódnak meg. Felvételükkel pedig vigyázni kell, mert sokba kerül egy civil élete. A grafika tulajdonképpen változatos, de valahogy mégis egyhangú. Nem emlékszem olyan pályára, amelyiken leálltam volna gyönyörködni. Ezek mellé jön még hozzá a pocsek mentési funkció – a program néha úgy gondolja ment egyet. Mi nem szólhatunk bele... hát ehhez már kommentárt se fűzök. (Úgy látszik, a Cryonál az automatikus mentés valamiféle elv, gondoljunk csak az Atlantis szinten elfuselt mentésre.) A beállításokba is legálabb ennyire nyúlhat bele a játékos – állíthatja a hangerőt, s megadhatja, hogy felmásolásra kerüljön a winchesterre a soron következő pálya. Ez utóbbit érdemes kihasználni még gyorsabb gépeken is.

VALAMIT A CRYO IS ÉSZREVETT...

Akik ezek ellenére is hozzá látnak a Ubik-éhoz, azoknak ajánlom hogy keressék fel a Cryo webhelyét, mert kiadtak egy patchet a játékhoz, amiben már akkor menthetünk amikor akarunk, s az ikonokhoz is rendeltek billentyűket, így azok gyorsan elérhetőek. Amióta van ez az Internet, nagyon elkapattak magukat a fejlesztők: gyorsan, félig-meddig letesztelve piacra dobunk valamit – aztán hónapig töltögethetjük le hozzá a patcheket. Ezt mondjuk a Quake-szerű hálózati játéknál még talán érthető, de egy egyjátékos programnál már kevésbé.

Koronczai Gáspár



Na ezekről az átvételről ömlangtem. Ritkán lát ilyen az ember játékaiban.



A pszionikusok nálánál rövid életűek. Ennek sem igazán lehet semmi bírtatát

kalmazható 'sok lúd disznót győz', még inkább a 'sok lúd legyőzi a kevés lúdat'-taktika. Tapasztalataim alapján legjobb, ha van a csapatban 3-4 harcos, és ezekkel nekirontunk az ellenfélnek, körbeállunk egy csőket, s közvetlen közelről lövöldözünk rá. Ha sokan lennének egy helyen, próbáljunk meg egy-két ellentelét kicsalni egy közeli üres terebe. Tapasztalatom szerint ez a taktika az erős pszionikusoknak sem tetszik, és 2-3 gyengébb harcos is gyorsan leteríthető. Pat Conely-t a háttérben érdemes tartani (az első küldetésben szedjük fel), s vele felgyógyítani a csapatot. A mozgással egyébként nagyon vigyázunk, különösen harc közben, mert embereink vakok módjára mozognak: belefutnak a gépekbe és szépen feltrancsírozódnak. Furcsaságok – vagy inkább butaságok – vannak még a játékban. Itt van például a helyi hálózatok törése a hackerekkel. Ilyenkor egy négyjegyű számot kell kitalálnunk, melyből két számjegy már adott. Hatékony védelmi rendszer... Ha nem sikerül feltörni (ez a hacker képzettségétől és persze a szerencsétől is függ) a legrosszabb esetben legteljebb elpatkolunk.

más szeglete. Egy-egy ilyen önálló kameraváltás olykor a csapat életébe kerül. Egyszóval bosszantó dolog a nézetek megvalósítása. De itt vannak még az emberek is: ugyan 3D-sék, de szépen még véletlenül sem mondhatóak, 3D-s kártya támogatásról pedig még hírből sem hallottak. Kifejezetten suta a mozgásuk, s borzasztó idétlen látvány, ahogy hatalmas fegyvereikkel hadonásznak. Ha valaki épp az utunkban áll, az szépen felcsatolja korcsolyát, s "csúszik" előttünk (ha kell, akkor felcsúszik egy asztalra) – szóval semmi életszerű nincs a mozgásukban.

A JÖVŐBEN!

A zeneikről szintén csak áradozni lehet, remekül megkomponálták őket. A városi animációk megközelítik a Blade Runner színvonalát.

...ÉS JÖNNÉK A HIBÁK

De sajnos eddig tartott a Cryo-színvonal. A háttér, a szereplők és az animációk messze alulmúlják a Cryotól már megszokott minőséget. A terepet három dimenzióban láthatjuk, és egy szobát úgy 3-4 fix kameraállásból szemlélhetünk – de semmi szabad kameramozgás. A nézetek közti váltást elvégez-

ubik

Cryo

<http://www.cryo-interactive.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E R O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, BXCD, Win95,
50-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM

Fejlet hozzák az átvétel képek előtt. Egyébként hácat fordítok

68%

Tényleg itt a világvége 2000-ben? Ki tudja... Az Interplay keze alá dolgozó Tribal Dreams szerint biztosra vehető. Sőt, még a megelőzésre is van receptjük, és ezt az of Light and Darknessben tessék köze.

A játék stílusa legálább annyira megfoghatóan, mint a világvége a halandók számára. Igazából nem kalandjáték, és a logikai anyáék közé se igen lehetne besorolni.

Olyasmit kell elképzelni, mint egy Shivers, Zork és Riven játékok által bezárt háromszög közepe. Hogy pontosan mi is ez, a bevezetőben nem próbálom titatni, majd később. Inkább a grafikáról ejtenek néhány szót: előre letárolt animációkat láthatunk végig, illetve körbe forgathatunk. A grafika hangulata a Zorkra és a Rivenre emlékeztet, főleg a furra masinákat tekintve.

Akkor lássuk a kerettörténetet és ráadásként valami megoldást!

A ROSSZ...

A Jó és a Rossz harca – színt minden félnek, könyveknek, játékoknak ez a témája. Nem meglepő, hogy az jellemző az of Light and Darknessra is. A gonosz itt Gar Hob, akinek története még a 980-as évek Kelet-Európájába nyúlik vissza.

Utcai csendélet egy igen sajátos településen



Művészi vonása már serdülő korában megmutatkozott, amikor aktokat kezdett festeni. Szülei, hogy letörjék művészi ambícióját kolostorba adták, ahol a papok vasszaggal lartották kordában. Néhány évvel később a kolostor porig égett, s szüleit brutális módon meggyilkolva ta-

A légszennyezős néha áldozatokat is szed. A szellemek bezong mindent töldek!



Törvényre láncol – akorom mondani: csillagokkal



lálták. Gar Hobat számították. Egy erdei barlangban ültette fel tanyáját, melynek falát telepíngálta beteges látomásaiból fakadó képeivel. Itt ért véget élete is, amikor a barlang beomlott és néhány környékbelivel együtt – akiket megbondítottak a rajzai – őt is betemette. A Nagymesterek megtetszett ez a Gar Hob gyerek, megválasztotta a hetedik évezred urának, s nevét Diabolos Asmodeus Beelzebubra változtatta. Az ő erőtét táplálta az évezred összes fő gonosza, Rettegott Ivántól kezdve Dagmar Húrig mindenki (a játékokban az ő kísértetek ellen kell ténylegküdnie).

...ÉS A JÓ

A jó oldal kicsit kuszább – adott egy las vegani táncosnő, akinek fellépése közben hirtelen látomása támad a közelgő világvégéről. Olyan mély nyomot hagy benne ez a látomás, hogy mindenkinek erről kezd beszélni. Veszélyre: szónoklata közben kap egy fejűvést, s ezzel számára majdnem mindennek vége is. Küvetői gyorsan egy cryogenic kamrába tessék, abban húzza, hogy lelkét megváltják a Műt Katasztrófa falujában, s ekkor visszatérhet a testébe és a világ reálán is helyreáll. Logikus, nem?

...ÉS MEG VALAMI

Most következik egy együttes, a Millennium Fake Brothers, akik a gonosz lord kezére játszották a hét apokaliptikus szerkezetet. Ez egyáltalán nem jelent jót, mert így minden készen

áll a világ elpusztítására.

Rádásol az "angyal", a las vegani táncosnő lelkét rabul ejtette a sötétség szigetén.

Itt jövünk mi a képbe. Feladatunk a hét katasztrófa megállítására, eljutni a Sötétség Szigetére, valamint kiszabadítani a lány lelkét. Hogyan? Na ezt figyelmesen olvassátok el, mert ebbe sikerült támasznom a játék történetét, helytelen voltam előtte néhány szót végighúgászni a háttérrel, pedig ez nem szokásom.

A JÁTÉK

A kezdőképernyő még rendben van, azt mindenki érti – állásmentés, töltés és kijelzés a bal oldalon, jobb oldalon a játék folytatása, a színt újrakészítés és a Customized Level, amellyel nem előre beállított színtet játszhatunk. Alul választható a Free Tower, amellyel felderíthetjük az adott szintet, úgy hogy nem sürges az idő (ez így persze nem teljes értékű játék, csak ismerkedés, hiába fejezzük be így egy szintet, nem számít – csak amolyan gyakorlás).

A játék a faluban kezdődik, ahol megtalálható a hét főbűn terme: a gögő (greed), a harag (anger), a kéj (lust), a falányság (gluttony), az irigység (avarice), a kapzsiság (envy) és a lustaság (acedie).

A hét katasztrófának szintén hét terem felel meg: földmozgások (earth shifts), légszennyezés (poisoned air), sugárzás (radiation), éhség (famine), árvíz (flood), háború (war), járvány (plague).

Az említetteknek kívül van még néhány terem, amelyek közül kettő különösen fontos, de ezekről később.

A faluban háromféle dolgot szedhetünk összeszűszes golyókat, tárgyakat és teleport kőveket. A tárgylistába a jobb gomb folyamatosan nyomva

A SÖT

tartása mellett léphetünk, s a bal gombbal jelölhetünk ki egy vagy több tárgyat használatra. A kijelölt tárgyat a space-szel (vagy a két egergomb együttes lenyomásával) használhatjuk. A színes golyókkal fényeket varázsolhatunk. Beszemen nyolcféle. A piros, zöld, kék és fekete színekhez csak egy golyót kell kijelölni. A többi színt keverni kell: Sárga = piros és zöld Lila = piros és kék Türkiz = kék és zöld Fehér = kék és zöld és piros A faluban az évezred fő gonoszveivének a felke betekkel, őket kell összegyűjteni, vagy ha úgy

DARKNESS A PROPHECY

tesztük: megmenteni. Amit meg kell jegyezni: minden lélekhez tartozik egy tárgy, egy szín és egy bűn.

A színre a legkönnyebben rájönni, csak fel kell keresni a maszk szobát, ahol a színes csillagokra kattintva

megtudjuk, melyik színhez mely szellemek tartoznak. Kattintunk egy csillagra (a fekete csillag a bejáratú ajtó felett van, de erre csak a második és harmadik szinten lesz szükség), mire megjelenik három lélek. Rájuk kattintva megtudjuk, hogy kicsodák és bűneikről hallhatjuk őket. Jegyezzük le, kihez melyik szín tartozik, mert ez játékról játékra változik.

A tárgyak a katasztrófa termekben találhatók, ahol általában jelen vannak az őket őrző szellemek, s nem engedjük, hogy a tárgyakhoz nyúljunk. Hogy rájöjünk, kihez melyik tárgy tartozik, kattintunk a szellemekre és a tárgyakra, s hallgassuk meg őket, illetve a róluk szóló információt.

Már nálunk van egy tárgy, annak a gazdái

kat nem vehetjük el a jelenléteükben, ezért el kell őket űzni egy fehér fényvel. Ezután a falu "főterén" található órához kell menni (a játékhoz adott kis térkép nagy segítség a tájékozódásban), s megnyomni az iménti teremhez tartozó színes csillagot (ehhez fel

Ex a fegyver állítólag ezer nap energiáját képes tüzelni



kell nézni az órára, a megfelelő – famine terem felől – oldalról), mire az iménti teremben megjelennek a tárgyak, de a szellemek még nem. Most be kell gyűjteni a tárgyakat és elvinni őket a megfelelő bűn termébe, ahol a tárgylistából a megfelelő szint és tárgyat kell használni. Amire nagyon kell figyelni az a következő mondat: "Attention! You have one minute..." – ha ezt meghalljuk gyorsan keressünk egy szellemet, s nyomjunk el rá egy fehér fényt, különben vége a játéknak, eljön az apokaliptisz.

Például Retteggett Ivánhoz a piros szín és a kard tartozik és a famine teremben találjuk.

TSÉG MÉLYÉN

ha előzőbe vesz, s már konkrétan rákérdez a tárgyra.

Kalandozásainkat folyamatosan kommentáljuk egy láthatatlan bíróság, hol a rádióból, hol a levegőből szólva. Ők kérik számon a szellemeken a bűneiket, és a játékok elején konferálják a kiválasztottakat (a játékosok) – hát ez elég furcsa, de nem lóg ki a sorból.

Akkor lássuk, hogy érhetünk célhoz az első szobákban, amikor keressük fel a maszk szobát, s megvizsgáljuk, melyik színhez ki tartozik.

Bejövünk meg a szellemeket az egyik katasztrófa szobában. (Az egy szobában lévő szellemek egy színhez tartoznak). A tárgyai-

hogyan néhány terem lelakatoltak – hogy kinyithassuk, kattintsunk a lakattal az ajtón, s hallgassuk meg, melyik tárgy nyitja az ajtót. Ezután be kell szerezni a megfelelő tárgyat, kiválasztani a tárgylistában, s úgy kattintani a lakattal (nem kell a Space-t lenyomni).

Néhány zárt terem is megnyílik a második szinten. A második szint végén a tükörterembe (Hall of Mirror) kell futnunk, ahol három golyót kell egy kiemelkedő piramisba helyezni. Bármít tesszünk, ez nem sikerülhet: a szellemek elszabadulnak, ráadásul három gonosz lordot is kapunk a nyakunkba.

A HARMADIK SZINT

Lelakatolt ajtók itt is vannak és újabb ter-

Gar hob polotja
("Ki itt belépsz...")



a lordokkal jobb nem találkozni – jó, ha van nálunk egy teleportáló, amely a tükörterembe vezet, hogy gyorsan eljuthassunk a tükör mögötti szobába, ahol a koponyát és a hozzá megfelelő színű gömböt kiválasztva és használva foghatunk be egy lordot. Ha mindhárom lordot és a 18 szellemet befogtuk, jöhet a végjáték – a sötétség szigetén az eddig zárt ajtó megnyílik. Az utolsó jótanács: amikor ide belépünk, mindenképp legyen nálunk egy-egy golyó minden színből, szükség lesz rájuk. Az utolsó "kirakóshoz" szerencsére szolgál néhány tippel a három lord és a fogva tartott angyal is.

Ez lett volna a Of Light and Darkness. Határozottan érdekes darab, bár nem elég változatos – az első két szinten ugyanazt kell csinálni ugyanazon a pályán, ami kissé unalmasnak válik. A harmadik szint se gazdagodik túl sokat, ráadásul helyenként idegesítőn nehézkes. Ezek ellenére mégis a székhez



Mitfele a hagyishivák?

szerezett az Of light and darkness, s hajlandó voltam végignyomni, de nem tudnám megmondani mi is ragadott meg benne. De ez nem is fontos. Ha valaki egy kis különlegességre vágyik, csapjon le rá nyugodtan.

of light and darkness

Interplay/Tribal Dreams
<http://www.interplay.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONA

Minimum: 380, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: 386, 32MB RAM, 8xCD

Hm, hát az biztos, hogy ilyen még nem nagyon volt...

82%

A MÁSODIK SZINT

Ezen a szinten is ugyanez a feladat, csak mind a hét színhez tartozik már szellem (összesen 21-et kell befogni), míg az első szinten csak 3 színhez tartozott. Bosszantó,

Nomen est omen – ahogy mondani szokás, azaz a név sokszor mindent elárul a viselőjéről. Ilyen címmel, hogy "Blaster!", mi más is lehetne egy játék, mint egy shoot'em up? A TopWare gondozásában megjelent lövöldözős anyag ráadásul egy abszolút klasszikus shoot'em up, azaz adva van egy űrhajó, továbbá egy oldalra scrollozódó pálya, és azon nekünk milliónyi ellenfelet kell ripityára lönnünk. Ráadásul még az is kellemes nosztalgiaival tölthet el minket, hogy a játék DOS alá íródott.

MI TÖRTÉNT AZ ELSŐ CSILLAGHAJÓVAL?

Az események – sokas szerint – a jövőben játszódnak. Az egész dolog valamikor napjaink után párszáz évvel kezdődik. Az emberiség készen áll a Naprendszerünk elhagyására és más planéták kolonizálására. Ezer kalandra éhes telepés lép az első hajó, a Terra fedélzetére. Ünnepléses keretek



A csáspos származatig torpedóit nem árt kikerülni!



Ime az első intelligensabb ellenséget – akkor lövök, amikor kinyitja a pajzsát

között indul útjára a hajó, az oldalán az öt kontinens föderációját szimbolizáló narancs és sárga színű emblémával. Két évvel később a hajóval minden összeköttetés megsza-

kad. A csillagközi hajózás eltűnt út-törőit világszerte gyászolják... Ezer évvel később az űrutazás már teljesen hétköznapi gyakorlattá válik. Egy nap különös hajók körvonala rajzolódik ki a világ három legnagyobb városa fölött. Aztán hirtelen támadnak... És itt jön a legmeghökkentőbb rész: a hajókon ugyanazokat az emblémákat lehet látni, amiket már egy évezrede senki nem láthatott!

HOL JÁRUNK?

Annak ellenére, hogy a Blaster! klasszikus stílusú darab, vizuálisan nagyon is korszerű képet nyújt: a fenti történetet, illetve annak majd



A Szuperbombát folyamatosan ostromolják, de mint látható, kevés sikerrel

megfigyelné, ahogy a real time árnyékolásoknak köszönhetően a háttérben a lávafolyamok vörös fénnel világítják meg a hajónk páncélzatát.

A játék háromféle pályából tevődik össze, úgy mint űrbéli, tenger alatti, és 3D-s helyszínekből. Ezek nem csak grafikájukban, hanem az irányításukban is különböznek. A "si-ma" űrszinteken a manőverezéshez szükséges billentyűkön (kurzorok) csak a tűzre (Ctrl) és a megabombákat kibocsátó Tabra lesz szükségünk. A víz alatti szinteken majdnem ugyanez a szisztéma, azzal az eltéréssel, hogy

a harmadik típussal ritkábban

SHOOT 'EM UP RI BLAST



A torpedóink egyszerűen "ellenállhatatlanok": rendszerint "kibomband" sikert érnek

ezen a pályán meg is lehet fordulni, és a Space-t lenyomva gyorsabban lehet haladni. Mindenkinek figyelmébe ajánlanám a főmenü Player Interface pontját, melynél a kétféle Special Interface beállítás a megfordulást manuálisan (Alt billentyű) tehetjük. Mivel a megfordulás animációja alatt a hajónk tulajdonképpen tehetetlen, véleményem szerint sokkal jobb, ha mi adjuk meg, hogy mikor forduljunk és mikor tolassunk. Az egész játék tulajdonképpen célja, hogy az űn. Szuperbombát célba juttassuk az idegenek planétáján. A víz alatti részeknél ezt a bombát kell kísérgetnünk, ennek megfelelően tehát itt nem akkor van vége a pályának, amikor elértünk a "kijárásthoz". Nos, eddig kétféle pályáról szóltam,

lehet találkozni: a 3D-s szintek ugyanis majd csak a főellenségek-nél következnek. Ezeknél a pályáknál már "benne ülünk a hajónkban", s a kurzor gombokkal csak oldalazni lehet. A főgonoszok ellen a tűzgomb folyamatos nyomva tartásával gerjeszthetjük is a fegyverünket.

A "normál" pályák képernyőin felül három jelzőcsíkot láthatunk, ezek a következők: a saját energiánk, a Szuper-Bomba energiája, és a legközelebbi ellenfél állapota. A csíkok előtt a megabombáink mennyiségét láthatjuk, utánuk pedig az el-színeződő W alakzat a fegyverünk tűzerejét mutatja. (Erről majd később.) Mindezek alatt az elért pontszámunkat, legalul pedig az aktuális fegyverünk megnevezését olvashatjuk. A 3D-snek nevezett küzdel-

meknél csupán két kijelző van: a saját energiánk, és a főgonoszé. A képernyő aljánál viszont láthatunk két apró csíkot: ha az ellenfelünk torpedója ezek közé érkezik, akkor az célba is talál, ha viszont ezeken kívülre jön a lövés, az annyit tesz, hogy megúsztuk.

TAKTIKAI FOGÁSOK

A játék összesen öt fő szintből áll, mindegyiken belül négy pályával. (Ha jól számolom, az annyi, mint húsz.) Ne hogy azt higgye



nem szabad minden ellenséggel foglalkoznunk, azokra kell koncentrálnunk, amelyek közvetlen veszélyt jelentenek a Szuperbombára. Ezen túlmenően legyünk akkurátusak: többet ér egyetlen halott ellenfél, mint sok sérült, de még harc képes.

A játszhatóság szempontjából roppant bölcs döntés volt, hogy minden pálya után pályakódokat kapunk. Kár, hogy a főgonoszok "bónusz-ként" kapcsolódnak az utolsó pályákhoz, így az esetükben kicsit körülményesebb az újraindítás.

Vannak egyébként a pályák közben is kisebb "alfőnökök", akiknél néhány pillanatra kénytelenek vagyunk megállni, de azok megsemmisítése elég egyszerű. Bár a sima ellenfelektől eltérően ők intelligensen, minket követve mozognak és céloznak, mégis a gyenge pontjukat kihasználva közel sem olyan bonyolult, mint a régi játéktérmi stuffoknál. A megfordulás lehetősége miatt könnyű a hátsó felüket hecelőzni – még akkor is, ha ennek megfelelően ők is ide-oda torgolódhatnak.

NEM EGÉSZEN TÖKÉLETES

A Blaster!-t ott rontották el, amikor az extra fegyvereket betervezték. Ha visszagondolunk a régi, nagy ászokra (R-Type, Katakis), jól emlékezhetünk a menet közben beszerezhető egyre királyabb fegyverekre és a lelőhető (sőt, külön irányítható) "fejre", ami mind-mind hiányzik

ebből a játékból. Mindössze torpedókat, pajzsokat és esetleg új megabombát vehetünk fel. Szörnyen ostoba ötletnek tartom továbbá, hogy a felrobbantott ellenfelek által elhullajtott – amúgy is nehezen észrevehető és a képernyőről kipottyanó – cuccokat az ellenség simán szétlőheti. Az pedig már csak a "hab a tortán", hogy a pajzsok mellett a felvehető torpedók is csak egy bizonyos ideig állnak a rendelkezésünkre. Ahogy lővöldözünk, a tüzerő energiája egyre fogy, s a pótlására sajnos csak úgy van lehetőség, ha ismét felvesszünk egy újabb upgrade-et. Persze az ellenfeleknek csak kevés hányada kedveskedik nekünk ilyenekkel,



Érdekes dolgok bevernek a tenger fenekén – bár most jobban látszik a figyelmet ez a kistűnők

előző még nem fogyott el és még a zöld csíkban van, akkor egy teljesen új – még jobb – fegyvert kapunk. (Például célkövető torpedókat.)

Ami tehát a technikai kivitelezést illeti, a Blaster! vitathatatlanul egy profi darab: nagyon jók a CD-zenék vagy a hangeffektek, és látványosságoknak sincs hiánya a program – egyfolytában színes robbanások, s különböző lövedékek, lézerek töltik meg a képernyőt. Ha azonban a játszhatóságról, illetve a játékmenetről kell véleményt alkotnom, azt kell mondanom, hogy azért van még mit tanulni azoktól a bizonyos klaszikusoktól.

V.Z.



A lézerekkel tüzelő hajók közelébe merészkedni csak akkor bölcs dolog, ha fényel el akarunk búcsúzni az életünkötől

szóval az egész a gyakorlatban annyit tesz, hogy majdnem mindvégig csak a lézerekkel vagyunk felszerelvek, illetve azzal, amit a bónuszpályákon megszerzünk. Mindezek után azt már csak zárójelben említem meg, ha netán egy fegyversomagot úgy veszünk fel, hogy az



Ezek már az idegenek díptényei lennének?

valaki, hogy olcsón adják a győzelmet: ha ennek a klasszikus stílusú játéknak klasszikus stílusban vágnak neki, hamar bekövetkezik az a pillanat, amikor a pajzs nullára redukálódik. Még az űrbéli pályákon csak-csak megállja a helyét a "mindent szétlőni" taktika, viszont a tenger alatt semmiképp nem célra vezető. Itt ugyanis az ellenfeleket még nem írhatjuk le, miután kimentek a képernyőről: nagyon is hogy ottmaradnak a pályán, és visszafordulnak, hogy újra támadjanak! (A meglepetéseket elkerülendő sokat segít a jobb felső sarokban a radar.) Különösen idegesítőek az aknatelepítő hajók, amelyek roppant sűrű aknazárat építenek fel, ráadásul ezekbe a hajókba többet is bele kell pörkölnünk. Hogy a lényegre térjek:



Az ilyen nagyobb testű fazonokat előléri-hátrólj elorozzuk meg – bár az utóból hatásonak

blaster!

TopWare Metropolis Software House
http://www.topware.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: 4060100, 6MB RAM, 2xCD
Ajánlott: 250, 16MB RAM, 50-kompatibilis hanghórtus

Űrhajó kiválódás régi módról, de modern külseivel

78%

Hétmillió vásárló nem tévedhetett. Hét millió... még belegendolni is sok. Ennyi kell el ugyanis a világon a Final Fantasy VII Play-Station-változatából, és ebből kétféle az első három nap alatt, csak Japánban! Most pedig újra csak feljebb kúszik majd ez a szám, hiszen megjelent a játék PC-s verziója is. CoVoy természetesen ráment a feladatra, hogy – mint avató FF-szakértő – ássam bele magam a PC-s verzióba is, hogy bemutathassak nektek a világ egyik legjobbjátékát!

Azzal kezdeném, hogy három oldalon erről a játékról nem lehet írni, maximum egy ismertetőt. Márpedig ez esetben ennél több kell – azt ajánlom tehát mindenkinek, hogy olvassátok el az 576 KÖZÖL első három számában található leírásokat, melyekben igyekeztem minden apró trükkre, titokra és tudnivalóra fényt deríteni. Sok olyan dolog van (még-hogy sok, hah, ezer!) a FF7-ben, amire az egyszerű halandó csak véletlenül, vagy egyáltalán nem jár rá.

Kicsit önző vagyok, ezért szeretnék a Final Fantasy világáról egy kicsit elmélgédeni, hát-ha valakit ez is érdekkel a billentyűzetkiosztáson kívül. A Final Fantasy vilán felül a világ legsikeresebb RPG sorozata. Összesen körülbelül 15 millió darab fogyott

kap, mint fő közlekedésszűrő (a FF7-ben például még a repülőnél is hasznosabb, de ezt majd meg-látjátok). Gyakran, mondhatjuk állandóan jelen van a politika is, hiszen a hősök minden alkalommal valamilyen cég, vállalat, rendszer, esetleg "birodalom" ellen küzdenek – akárcsak a való életben.

MAKO, A MISZTIKUS ENERGIA

A Final Fantasy VII-ben a világot a Shin-Ra (vagy Shinra, mindegy) nevű multinacionális cég

modott, hogy egyszer belép a hírhedt Shinra katonai alakulatba, a Soldierbe. Álma később való-ra válik. Történetünk kezdeteit azonban ő már egy kiábrándult ex-Soldier katonára, aki csatlakozik az Avalanche nevű felkelő csoportba. A maroknyi lázadó csapat éppen arra készül, hogy felrobbantsa a főváros, Midgar egyik legnagyobb Mako reaktorát...

AKKOR MOST MIYEN PROGRAM EZ?

A FF7 stílusát tekintve besorolhatóan program, és éppen ezért semmihez sem hasonlítható. Lényegében RPG, de ugyanakkor kalandjáték

hető. Sőt, már-már felesleges, túlzottan agrolékos elemek is vannak a programban, de ezek mind arra szolgálnak, hogy a lehető legtovább garantálják a szórakozást. Akivel addig beszéltem, mindenki azt mondta, hogy még a sokadik újrajátszás után is találunk új dolgokat. És ez nem csak apró lágyakat jelent, hanem történet-részeket, animációkat! Sok olyan dolog is van, ami azért került el a figyelememről, mert egy szöveg jelentésként esemény helyettesít. Jó példa erre, amikor Cloudet női ruhába kell öltöztetni. Ehhez többféle különböző dolgot (ruha, illet, smink) is meg tudsz szerezni – aztán a végén csak annyi történik, hogy egy Don Corneo nevű gengszter három lány közül kiválaszt magának egyet. Mindenképpen

Javában folyik a Chocobo-verseny. A játék során bármikor felhatsz egy kört, és értékes felszereléseket nyerhetsz



MINDEN IDŐK LEGJOBB RPG



Az első főfeladat nem okozhat problémát, ha folyamatosan győztes magad

el az eposz darabjaiból, melyek közül az első 1987-ben jött ki, a 8 bites Nintendo-ra. Több epizódot kizárólag csak Japánban jelent meg, és a FF7 az első olyan program, amely PC-n is elérhető. Elképzelhető, hogy a sorozat további darabjai a jövőben már mind megjelennek PC-re, habár ez még nem biztos.

A Final Fantasy körülbelül olyan világ, mint amilyet Tolkien apó megálmodott a "A Gyűrűk Urá"-ban, csak tipikus japán megvilágításban. Egy kortalan korban járunk, a miénkhöz hasonló bolygón, ahol azonban teljesen eltérő evolúciós folyamat megy végbe. A technikai fejlettség jóval magasabb (a robot mindennapos látvány), de ugyanakkor sok dolog nagyon "antik" – és jelen van a mágia is, bizonyos formában még a hétköznapi életben is. Nincs viszont őrültetés (csak kezdeti számrögzítések), az egész "űrjárási kérdés" valahogy kimaradt a történelemből.

A FF-sorozat részei nem kötődnek egymáshoz, legalábbis a történetek és a szereplők szempontjából nem. Akár több száz, több ezer év is eltelhet a különböző sztorik között. Vannak viszont olyan jellegzetes elemek, melyek mindig visszatérnek, ezáltal a játékos úgy érzi magát, mintha egy jól ismert világban járna. Állandó szimbólum például egy sárga, strucc-szerű madár, a Chocobo, amely a lovat helyettesíti. "S" például az összes epizódban jelen van, és fontos szerepet

teljesíti. Kutatóik rájönnek arra, hogy a földön üldögi módszerekkel ki lehet bányászni az "életenergiát", melynek segítségével irányíthatják az egész univerzumot. Tudvalevő ugyanis, hogy amikor egy élőlény meghal a földön, akkor az energiája – a Mako – visszazsál a földre, és rövidesen egy új lény születik belőle. Ez az élet körforgása. A Shinra olyan Mako reaktorokat épít szerte

a földön, amelyek kiszívják ezt az energiát, ezáltal lassan, de biztosan megölik a bolygót, amely lényegében maga is egy élőlény. Régen, a történetünk előtt, régi korok régi emberei már szembesültek ezzel a problémával, de ők nyomtalanul eltűntek. Illetve nem is teljesen nyomtalanul, és a Shinra ügynökök lázasan kutatják eme kor emlékeit. Veszélyes dolog a Mako, hiszen ha rossz kezébe kerül, ördögi dolgokra képes. És most éppen ez történik...

Cloud, a főszereplő már kamaszfiúként arról ál-

is, viszont telis-tele van ügyességi és logikai feladatokkal is. Olyan izgalmas a története, mint semmi másé; olyan szövevényes, mint egy Agatha Christie-regény; olyan drámai, hogy néha sírni lehet rajta; olyan humoros, hogy néha foltok a könnyed a röhögéstől. Mese ez, a jó és a gonosz harcáról, csak más formában, mint azt itt, a világunkban a féltékeny megszokhattuk. Ekes darabja annak az egyébként nagyon szűk kategóriának, amelybe a számítástechnika végigjátszható játékok tartoznak. Egy átlagos megnyerés körülbelül 70 óra játékidőt takar, de ekkor még tucatnyi olyan dolog lehet, amit nem tettél meg. Folyamatos keresgélés és bővígtetés mellett a játékidő felmehet akár 150 órára is, és ez csak a tényleges játékokat jelenti, a CG filmek és átvezető animációk nélkül. Rendkívül érdekes, de az európai játékosnak talán szokatlan lehet, hogy megszámlálhatatlan olyan fontos momentum is elkerülheti a figyelmet, amely nélkül a játék tökéletesen megnyerhető és megért-



Ez a robot már keményebb dió, Nem mindegy, hogy kiket hozni ide (a kép nem feltétlenül jó példa)



Nesse nekud, még egy kis Road Rush 3D is van a programban!

lavábbjutsz, hosszabb fázisok csak azt be-
helyesolják, hogy melyiket a három közül.

A játék lényegében lineáris, tehát a fő szálról
nem lehet letérni. Csak akkor akadasz el, ha
valami kulcsfontosságú dolgot még nem tettél
meg. Millió mellékzál létezik ugyan, ezeket
mégis nem tudsz szériai sorrendben felfede-
zned, de ezek a meggyeréshez vezető útról
nem térítenek le. Jellemző példái, hogy két
útna ellenfél is van a játékokban, melyeket a
Móltatónál köd szászor nehezebb legyőzni!
It is érdekes, hogy bizonyos csomópontok
nincs végleg is elszakítható. De ez nem vo-
natkozik a különböző tárgyra és felszerel-
ésekre: a játék során minél lesz arra alkalom,

mélük a látszólag ártalmatlan vásárlások is. Ez
a fránya játék mindent figyel – lehetőség van
például arra, hogy ha a történet kezdetétől ak-
kurátusan Tifának udvarolsz Aeris helyett, ak-
kor egy bizonyos ponton teljesen különös dolog
történjen: nem Aerisszel mész majd randevóra,
hanem Tifával! Szerintem ez egy totál fantasztí-
kus dolog, és máig nem értem, hogyan lehet er-
re magunktól rájónni?! Állítólag még Barrettel
is lehet randizni, de ezt már nem igen hiszem
el. És ilyen titkokkal tele van a játék (a 2-3-as
576 Konzolban egy csomót találtok).

Már a játék elején heleszűppensz egy 3D-s mo-
torversenybe. Ekkor jön az első dűb: ez nem
semmi. Aztán jön a 3D-s Chocobo verseny, több-

lan. Sem a játék, sem a csatajelenetek, sem a
videók nem fognak akadni. Egy dolog zavart
csupán: az általam tesztelt verzióban a videók
minősége messze elmaradt a PS-től, de ez le-
het, hogy a belti változatban még változni fog.
Meg a billentyűzet sem volt az igazi, de hát már
lehet kapni a PS-irányítóhoz hasonló kontrollert
a PC-hez is. A zene szerintem jobban szól a PS-
ön, de egy jó hangkártyával talán még ezt a
problémát is orvosolni lehet. Lényeg a lényeg:
bika géppel lényegesen szebb, átlagos géppel
szégyen a FF7 PC. Egyébről pedig úgy vettem
észre, hogy a két platform között semmi lénye-
ges különbség nincs, mindkét változat tökélete-
sen megegyezik...

és a materiák használatát (például Junonban).
Oh Istenem, a materiák. Az egy külön regény.
Mit-mire tudsz használni, mit-mivel tudsz kom-
binálni (567 Konzol 2. 3. szám, ne felejtsetd el!).
Javasolom, hogy már a játék elején állítsd át a
"Battle" módot "Wait"-re (Config menü), így
talán nem vérzel majd el – abszolút nem mind-
egy, hogy köröngént vagy "real time"-ban pü-
fölködtek egymást.

KELL-E EGYÁLTALÁN ÉRTÉKELNI?

Szerintem a FF7 grafikája mindennél szebb.
A zenéi mindennél kellemesebbek. A játékme-

FINAL FANTASY VII

JE HÓDÍTÓ ÚTRA INDUL PC-N IS

egy egy korábban elfelejtett vagy kihagyott
moment később is megszeressz. Persze nem
mindegy, hogy előbb vagy később (állítgira
megnevezheted a dolgaid, ha egy csatában
nincs nálad a megfelelő cucc).

A FF7-ben sokat, nagyon sokat kell dumálgatni
a többi szereplővel. Sokszorosára nő a beszél-
getések száma azáltal, ha a nem kötelező
mellékzálakat is bejáród. Éppen
ezért nem árt, ha a legalább
alapfokon érted a
nyelvet. Bizonyos tit-
kokra ugyanis néha
csak apró utalásokat
tesz a program, né-
ha pedig alig meg-
fejtethető rébu-
szokban be-
szél. Sok

szór is. Akkor már kész leszel. Utána egy Com-
mand&Conquer-szerű háborús játék. Ez már sok
egy játéknál! Aztán lesz játéktér (működő gé-
pekkel), szkander, guggoló verseny, katonai pa-
rádó élő tv-közvetítéssel. És mindig, mindig ta-
lálasz majd valami újdonságot.

PC VS. PLAYSTATION

Most biztosan azt várjátok, hogy döntsek: me-
lyik változat a jobb. Nem teszem. Mert én
PlayStation-párti vagyok, és azon játszottam vé-
gig tucatsszor a játékot. A PC-s verzió pedig
eléggye kényes kérdés. Mert hiába a minimum
követelmény, egy ilyen géppel a FF7-et kiabrá-
dító játszani, úgy érzem, hogy azzal meggyaláz-
zák ezt a csodálatos programot. Viszont ha leg-
alább 200MHz-en futsz, több, mint 32 Megád
van, 3D gyorsítókártyád meg az apróságok, ak-
kor a FF7 elképesztően kel-
mes élményt fog nyújtani.

Hiszen ezzel a konfiggal
jobb felbontást tudsz
beállítani, mint a
PlayStationé, több
szint fogsz látni és
aprólékosabban ki-
dolgozott háttére-
ket. Ez vitathatat-



JUSZT' SE ÍROK A KEZELÉSÉRŐL...

A játékot a numerikus billentyűzettel lehet
vezérelni. Nem egy nagy kihívás, a kiosztást
bármikor megnevezheted a "Config" menüben.
Egy csomó dolgot úgysem fogsz érteni – ezek-
re majd rájössz, meg aztán a játék során egy
halom olyan oktató részt találsz majd, amely
töviről-hegyre kivesezi az irányítást, a harco-
kat (Midgarban, a fegyverbolthoz az emeleten)

fogsz csalódni! A következő oldalon találsz

pár szót a karakterekről, egyébként pedig

minden FF7-tel kapcsolatos kérdésére, szive-

sen válaszol: MARTIN

final fantasy VII

Eidos/Squaresoft
http://www.eidosinteractive.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: PIII, 32MB RAM, 3-CD, Win95,

3D-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: PIII, 32MB RAM, 3D-gyorsító

Gyenge géppel inkább neki se állj

– erőssel viszont ki ne hagyd!

99%



Nézd csak, a Sister Ray elrontatták
Midgarba! Vajon mi készül itt?



Aeris megédesi bűnhület



AERIS

Aeris Gainsborough 22 éves, naiv és gyönyörű. Foglalkozását tekintve virágáruslány.

Midgarban ismerkedik meg Clouddal, akit azonnal kismel magának, ezáltal állandóan féltékeny Tifara. Aeris valamilyen különös kapcsolat fűzi egy ősi néphez, ezért a Shin-Ra emberei módfelett érdeklik őket. A közelharcban nem jeleskedik – a hátsó sorban a helye – annál inkább erősek viszont mágikus támadásai. A játék elején kétség kívül a leghasznosabb szereplő, "Healing Wind" gyógyító nevű limitje miatt, amely a kritikus csaták során életet menthet (és ment is, általában)! Kár, hogy olyan kis ártatlan. Sajnos borzalmas tragédia történik vele, amely a világ FF7 rajongóinak immár "örökzöld" témául szolgál. Hozzuk vissza Aerist!

BARRET

Barret Wallace 35 éves, az Avalanche nevű lázadó csoport vezére. Esküdt ellensége a rendszerek, terrorakciókat szervez a Shin-Ra létesítményei ellen. Minden vágya, hogy örökre eltüntesse a föld színéről az olyan nyomorúságos helyeket, ahol ő is lakik. Feleségét elvesztette, most egyedül neveli kislányát, Marint. Nehezen tűri Cloud különös természetét, de igaz barát. Távra is ható támadásai miatt kezdetben hasznos, de később már felejthető. Szerintem gyengék a fegyverei, és egy kicsit unszimpatikus is. Ez persze magánvélemény.



CLOUD

Cloud Strife 21 éves, különös figura, a játék főszereplője. Nem is olyan régen még a Shin-Ra elit alakulatában, a SOLDIERben szolgált, most azonban az Avalanche-nak dolgozik. A legerősebb és leggyorsabb fejlődő karakter, ő apróbb megszakításokkal mindig a csapatban van. Múltja teljesen ismeretlen (még számára is), jelenje ködös, jövője bizonytalan. Fegyverei bivalyerősek, varázslattal tarolnak. Akarva-akaratlan, de rajta áll vagy bukik a bolygó sorsa. A Tifa-Aeris-Cloud szerelmi háromszög szerencsés férfi tagja. Esméletlen király fickó!



Caith Sith egy ismeretlen korú jövődörmögő. Erősza-

CAIT

Caith Sith egy ismeretlen korú jövődörmögő. Erősza-



CID

Cid Highwind 32 éves, mogorva, de nagyon korrekt fickó, a Highwind légihajó kapitánya. Vágya az őrutazás, amit régebben már majdnem meg is valósított. Kiváló mechanikai ismeretekkel rendelkezik, ezért a Shin-Ra alkalmazta űrprogramjának fejlesztésekor – bár nem kimondottan kötődik hozzájuk, sőt, a szíve mélyén megveti őket. Azóta csak álmodozik az ég meghódításáról. Birtokában van a Tiny Bronco nevű repülőgéppel, amely a kompániának még nagy szolgálatot tesz. Csodálatos harcos, jól varázsol, kimondottan jók a limitjei is. Ideális csapattag! Története nagyon drámai, abszolút életszagú. Emberileg példaértékű, szimpatikus, igazi öreg róka. Nem hagynám ki semmi pénzért, habár néha Red XIII felé húz a szívem.



RED XIII

Red XIII, akit valójában nem is így hívnak, egy Shin-Ra laboratóriumból került be a csapatba. Kiváló harcos, de varázslónak sem utolsó. Leginkább akkor hasznos, ha test-test elleni küzdelem előtt állunk. Furcsa külseje ne tévesszen meg senkit: ő egy olyan nép utolsó sarja, akik már réges-régen léteztek a földön. Cid megjelenéséig érdemes alkalmazni, de az sem baj, ha végig kitarunk mellette. 2-2 és 3-2 limitjei nagyon erősek. Története nagyon kedves, és elég megható. Szimpatikus figura.



Tifa Lockhart 20 éves, Cloud kettes számú üdvöskéje. Az Avalanche csoport oszlopos tagja, a Barret-Cloud viták villámhátrója. Bombázó csaj, a harcban öklét és formás lábacskáit használja. Cloud gyermekkori barátja, kettejük kapcsolata állandóan visszatérő motívum a történet során – sőt, Cloud múltjának szempontjából ő a legfontosabb mérföldkő. A sztoriban betöltött szerepe alapján érdekes karakter, sok romantikát visz a mesébe, de egyébként nem egy korszakalkotó harcos. Szerintem nem érdemes őt erőltetni – úgyis lesz néhány olyan helyzet, amikor kötelező lesz vele harcolni. A későbbi limitjei erősek, de kissé nehézkes elérni őket – főleg akkor, ha nincs állandóan a csapatban. Külön nem említettük Yuffie Kisaragit, az utolsó megszerezhető karaktert. Egy mellékküldetésen kívül szinte egyáltalán nem érdemes foglalkozni vele. Glizda, 16 éves kiscsaj, nem vagyok oda érte.

TIFA

VINCENT

Vincent Valentine 27 éves, sötét, mondhatni "túlvilági" alak. Senki sem tudja, hogy korábban milyen kapcsolatban állt a Shin-Ral, de azért csatlakozik Cloud csapatához. Nagyon hasznos karakter, ropant erős, állati fegyverei és talán a legsuperebb limitjei vannak. Érdemes minden körülmények között a csapatban tartani, nem fog csalódást okozni! Gyorsan fejlődik, és átváltozva mindig sokkal erősebb, mint bárki a partiban. Kissé hideg a természete, éppen ezért "cool"! Néha jobb szolgálatot tesz, mint az egyébként esendő Cloud. Nagymenő.



Talán nem túlzás azt állítani, hogy a tavalyi év legkiemelkedőbb repülőgépszimulátora a Digital Image Design F22 Air Dominance Fighters volt. Emelkezetem szerint még egyetlen nyugati lapban sem láttam olyan tesztet róla, ahol 92-93%-alatt kapott volna értékelést, pedig az ilyen eredményeket azért már sehol nem szokták minden jöttment játéknak odaítélni. A kiadónak, szegény Oceannek is talán ez volt az egyetlen nyereséges vállalkozása az egész év folyamán – bár tegyük hozzá, hogy az aztán elég zsíros talat volt. Már a megjelenés idejében bejelentették, hogy hamarosan jön a játékhöz egy mission disk, amely új küldetéseket fog tartalmazni. Kezdetben egy volt, hogy ezt is a DiD-nél fogják összehajtogatni, de aztán nyilván üzleti okokból az újított

Hm, kezdem magam füstifecskének érezni!



torkollott, és az F22ADF-eknek azonnal közbe kell lépniük. A küldetések egyébként bármikor választhatók, logikailag nem kötődnek egymáshoz – ha csak abban, nem hogy sorban egyre nehezebbek.

Az első akció Etiópia térsége. Az orosz "demokratikus" elnöke katonai szövetségre lép Jemennel, majd összehalálzik egy földdarabon, és Ja-

ború tűr ki az elnyomott keresztény lakosság és a fundamentalista iszlám kormányzat között, akiket a hozzájuk hasonló berendezkedésű Líbia és Szíria is támogat. A lázadók leverése után a szudáni katonai junta megtámadja az USA-t támogató Egyiptomot, így tehát az ADF-ek most a főraók földjének repülőtereiről indulnak



Tankoláshoz felkészülni!

negyedik küldetés pedig az előbbi helyzet továbbfokozása. Jemennek már több Su-37-es repülőgépe van, mint magának a szállító Oroszországnak. Csapatát a szaúdi határ közelében közelében állomásoznak, és azonnal támadást indíthatnak ellene. Természetesen ez lesz a legnehezebb küldetés, hiszen Jemen itt már nagyon nagy számú repülőgépet képes bevetni.

Ezen a rövid ismertetőn kívül nincsen különösebben mit hozzáfűzni a Red Sea Operationshez. Aki komálja az ADF-et (és köve hiszem, hogy ha van 3D-kártyája, akkor ne tegye), akkor kellemesen

F22

RED SEA OPERATIONS



Ebben a nagy melegben mindenkinek jól esik egy kis fürdő

cél szerűnek, ha a szerzők inkább teljes egészében az F22 ADF-n nyugvó Total Air War című szerény kis opusnak összehozására koncentrálnak, és az Ocean a Sim-Techet kérte fel, hogy egyen hozzá már össze azt a mission disket. Ők pedig elég gyorsan össze is dobálták a Red Sea Operationst.

Mint a név is mutatja, a küldetések helyszíne a Vörös-tenger térsége lesz, amely ősi átokföldje mindig is Afrika legforróbb helyének számított. Egyébként is ezeknél az országoknál már lassan néphagyomány számba megy az

szokás, hogy rossz napjaikon betámadgatják szomszédaikat. A mission disk négy küldetést tartalmaz, mindegyik XXI. századi, hipotetikus környezetből. Minden egyes küldetéshez kitaláltak (rosszabb esetben: a jelen eseményeiből logikusan kikövetkeztettek) egy-egy politikai krízishelyzetet, ami háborúval fenyeget, illetve már háborúba is

men-
nel együtt katonai akcióra szánják el magukat. Gépeink szaúdi arábiai repterekről felszállva indítanak támadást Szudán megsegítésére. Az ellőpöknak kizárólag orosz gépek vannak, a jemenieknél viszont van néhány francia Mirage is hadrendben.

A második küldetés politikai háttérben meglát Szudán áll, ahol polgárbá-

Szív küldi szívnek



bevetésre. A politikai helyzet azt kívánja, hogy minél kisebb mértékben avatkozzunk bele a határ menti csatákba. Támadást csak akkor kell szudáni terület ellen indítani, ha gépek egyiptomi területen levő városokat vagy menekülttáborokat bombáznak.

A harmadik turné egy AWACS bevetés. Az egyesült Jemen háborús konfliktusba keveredik az USA által támogatott Szaúd-Arábiával. Pont ebben az időben egy gyakorlaton kell részt vennünk a térségben. A

elszórakozhat vele, hogy új politikai helyzetben, új küldetéseket repülhet – de egyébként sem gépekben, sem másban nincs különösebb újítás. Ettől függetlenül azért ha már kiadnak egy mission CD-t, akkor esetleg ráfért volna még jónehány küldetés...

Effektívenként lépten-ayamon



f22 red sea operations

Ocean/Sim Tech
<http://www.sim-tech.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A D O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 50-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Megdölgöztök a pénzükért, de egyébként semmi különös

81%

Miként a mondás tartja, jóból is megárt a sok – még a II. világháború idején játszódó kommandós játékokból is. Márpedig e műfaj mostanság igen nagy népszerűségnek örvend, hisz az elmúlt hónapban a Commandoson kívül egy másik, e témát felölelő játék is megjelent. Az új jövevény a Soldiers at War névre hallgat, kiadója pedig az ugyancsak patinás

szembeszökőbb hibája a kritikán aluli grafika. S itt nem arról van szó, hogy sportszerűtlen módon az Unrealhez vagy a Forsakenhez hasonlítanám a Soldiers at War-t. En megelégedtem volna azzal is, ha viszonylag hangulatos és viszonylag korhű környezetben kommandírozhatom viszonylag emberi kinézetű katonáimat, akik viszonylag főm-lőszerű mozgást produkálnak.

Sajnos a Random Games minden bizonnyal nagy tudású grafikusai nem sokat adtak az efféle kicsinységekre – s akkor még igen visszafogottan fogalmaztam.

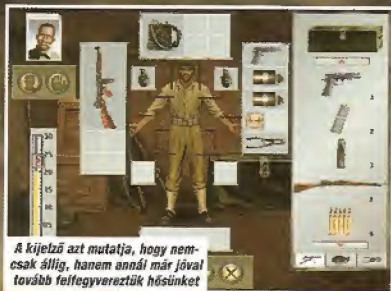
A kritikán aluli intro még nem zavart különösebben, a hihetetlenül ötletlen figurákon és menürendszeren is túltettem magamat, viszont a küldetés előtti ellátás már

hangulatot árasztó te-reptárgyak és időtlen animációk sem fogják zavarni. A tökéletesen átláthatatlan pályákkal és a körülményes irányítási rendszer viszont még a legelnézőbb játékosok idegét (s nem utolsósorban szőkin-csét) is próbára fogja tenni. Persze ez a téma is még egy külön fejezetet.

MÁSDIK STÁJN - AZ IRÁNYÍTÁS

Aki játszott már a bevezetőben is emlegetett U.F.O.-val, az akár át is ugorhatja az alábbi sorokat, mivel a Soldiers at War alkotói semmit sem bíztak a véletlenre. Egész pontosan fogták a hajdan nagyszerű játék harci rendszerét, s átültették II. világháborús környezetbe. Persze mielőtt meg nektekzednénk egy küldetésnek, meg kell a kegyetlen tortúra: szakszerű összeállítás. A Commandosban egy-egy irányítottam,

hogy nem állíthatjuk össze magunk a kommandósok felszerelését. A Soldiers at War kapcsán nincs okom efféle fanyalgásra, mivel a katonák felszerelése 100%-osan ránk van bízva. Először is kiválaszthatjuk a küldetésre induló csapat összetételét. Egész pontosan 32 különböző figura közül válogathatunk. Minden karakternek megvannak a gyengéi és erősségei, tehát a különböző képességekre specializálódott katonákat ugyancsak eltérő taktika szerint érdemes irányítani. A gond csak az, hogy sokszor a kül-



A kijelző azt mutatja, hogy nemcsak állig, hanem annál már jóval tovább felfegyvereztük hősínket

nevű SSI. Illetve...a Panzer General második része óta ez a bizonyos patina némileg azért megkopott, s bizony állíthatom, hogy a Soldiers at War sem fog túl sok babért aratni. Ez a zord ítélet már akkor megéledődött bennem, mikor először megpillantottam a program vezető animációját. Egy stratégiai/taktikai játék esetében nem mérvadó a külső – ezt készséggel elismerem. Az SSI legújabb "műve" azonban minden határon túlmegy, még az ösöreg (ám a mai napig kiváló) U.F.O. – Enemy Unknown is minden szempontból felülmúlja. Ismétlem: minden szempontból. Tulajdonképpen igen kellemes helyzetben vagyok, mivel azt sem tudom, hogy a Soldiers of War melyik részét kezdjem kritizálni.

ELŐSTÁJN - A SZERZŐ

A játék legegértelműbb és leg-

Oh, azok a boldog szép Amígis idők! Felhőtlen ifjúság... (Az örmesternek a szája van animálva)



felkavarta a gyomromat. Adott egy csapnivalóan megrajzolt amerikai tiszt, aki egy kb. 3 fázisú animáció (figyelem: csak a szája mozog!) kíséretében ismerteti a teendőket. Eztán egy rendkívül részletes kidolgozású taktikai térkép tör a jó érzésű játékosok életére, aminek alapján szerintem a Napoleon-Rommel-Nagy Sándor összetételű vezérkar sem tudna egy épkezláb haditervet összehozni.

Akadnak persze megátalkodott stratégiák, akiknek a kedvét nem veszik el az efféle kicsinységek. Nos, őket bizonyára a Playmobil

Forró meglepetés a jéghideg napokon



AKCIÓBAN A NO



SOLDIERS AT WAR

detés pontos ismertetése (mondjuk a "pontos" jelző nem igazán illik az eligazításhoz) után sem teljesen egyértelmű, hogy pontosan miféle csapattal kéne a Wehrmacht ellen indulnunk. Persze az adott küldetés újrakezdése után, az ellenfél erőinek ismeretében akár már taktikázni is tudunk, de ez így azért nem az igazi.

Tehát felszereltük katonáinkat, s mindenki megkapta a képességekhez legjobban illő felszerelést. Ez persze nem lesz egy könnyű szülés, mivel a máházás közepette nem igazán látjuk az illető idevágó statisztikáit. De még ha mindezt meg is oldottuk, a harc hevében korántsem lesz olyan egyértelmű, hogy ki milyen fegyverekkel/robbanószerkekkel bír. Legalább is eleinte. Miután századszorra tekintjük meg az inventort, persze már kívülről tudjuk, hogy kinél mi van. Egészen a következő küldetés elejéig, mivel ekkor (elméletileg) új szakaszt kell összeállítanunk. A rutinos játékos persze nem fogja mind a 32 embert egyenként kipróbálni, hanem kiválaszt magának egy standard csopa-

tot, s legfeljebb egy-egy katona elhalálozásakor vesz be új tagokat. Szóval korántsem lesz olyan változatos a csapat összeállítása és felszerelése, mint azt gondolnánk. Ami pedig még idegesítőbb, hogy nem bízhatjuk a gépre katonáink felszerelését, minden egyes nyavalyás tölténytárt és kést saját kezűleg kell az illetőre telpakolni. Ez

pedig igen monoton egy elfoglaltság lesz... Magának a harcnak az irányítása ugyancsak ismerős valahonnan: a cselekmény körökre osztva zajlik, katonáink akció-pontokból gazdálkodnak, s ezekből a pontokból az ellenfél körére is tartalékolhatunk. Szóval az alapokat illetően senki se számítson eget verő újdonságokra.

A fegyverszállítmány nagy bátran az útjára indul...



...nem sejtve, hogy az útja ilyen véget ér



Ami a konkrét irányítást illeti, az egy csöppet nehezen emészthetőre sikeredett. A legegyszerűbb cselekményt is hosszas ikonnyomogatás és számolgatás előzi meg, a különböző "szinteken" (azaz magasságokban) álló katonák közti tűzharc pedig különösen körülményes. A szintek közti váltogatás, illetve embereink irányba fordítása még a billentyűzetet segítségül hívva is nehézkes – ez egyébként a játék irányítására úgy általában is igaz. Amit a Commandosban például tökéletesen átláthatóan és könnyen kezelhetően oldottak meg, azt a Soldiers at War esetében sikerült az élvezhetetlenségig túlbonyolítani.

HARMADIK STÁDIUM – A HANGULAT

Na ez az, ami teljességgel hiányzik a játékból. Maga az "alaptörténet" tökéletesen sablonos: egy nagy halom Jenki katonával kell a gaz fritz-eket megrendszabályozni. Vannak szóló küldetések, akad egy 15 pályából álló "campaign", az igazi inyencek pedig megpróbálkoznak a mellékelt szerkesztő-programmal is. Legfeljebb az hatott az újdonság erejével, hogy a későbbi pályákon felbukkanó civilek legyilkolását időnként hadbíróssággal honorálja a

játék, ami azért nem egy rossz ötlet. Más szempontból viszont egészen irreális a Soldiers at War, s itt legfőképp az ellenfelek viselkedésére célzik. A már eddig is sokat emlegetett Commandos-szal ellentétben ellenfeleink az intelligencia legcsekélyebb jelet sem mutatják: szép békésen állagolnak őrhelyükön, ha valaki MAGYON a közelükbe merészkedik, csak azt méltóztatnak megtámadni. Passzív viselkedésükből még a gránátrobbanásokkal egybekötött puskaropogás sem zökkenti ki őket – tehát lopakodásra, ravaszkodásra kár is lenne pazarolni az időt. Menni kell, löni és életben maradni. Az ehhez szükséges taktika kitapasztalása pedig az első néhány pálya után nem jelenthet gondot. Jóformán semmit sem találhat a Soldiers at Warban, ami megfogott volna. Az ötlet, eredetiség legapróbb szikrája sem villan föl a programban.

R.A.D.

Mint az az eddigiekből is sejthető, nekem nem tetszik a Soldiers at War. Ha bő két évvel ezelőtt jelenik meg, valami olyasmit írtam volna, hogy "a

játék ugyan nem túl eredeti, ám színvonalasan kivitelezett profi munka". Mai szemmel nézve viszont a Soldiers at War egy idejét múlt, határozottan felejthető darab, mely alig titkoltan a Jagged Alliance és az U.F.O. mintájára készült. A gond csak az, hogy e két játéktól jócskán elmarad mind a kivitelezés, mind pedig a hangulat szempontjából. A Commandos-szal pedig egy lapon sem lehet említeni – az Eldos remek minden szempontból jobb. Sokkal jobb. A kommandós/taktikai játékok egy-két megszállottjának persze tetszhet a Soldiers at War, ebben majdnem biztos vagyok. Ez így magában azonban kicsit kevés egy SSI logo alatt futó játéktól.

J.J.

soldiers at war

Mindscape/SSI

<http://www.soldiers-at-war.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATÓSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xSCD, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya

Inkább a Commandost erőltessük

65%

TON KOMMANDÓ

LIERS
VAIR

Üdvözölöm az egybegyűlteket a fantasztikus, nyári formabontó Csevegőben. Fantasztikus, hogy nyár van, a formabontás pedig az, hogy nem írok elmés bevezetőt, hanem azonnal fejest ugrom a levelekbe:

Helló CoVboy!

Ritkán ragadok tollat (billentyűzetet), hogy véleményem írjak, de most végre rászántam magam. Volna egy pár javaslatom és néhány egyéb gondolatom, Javaslato:

– Az utóbbi időben új cikkek vannak ott feltelek. (Pl. K.Z., P.K., Ender stb.) Szeretném ha bemutatnád őket a nagyközönségnek.

Létezik ez dzsentelem! Hadd mutassam be új szerzőnket, K.Z.-t, aki nekem első cikke tavaly márciusban jelent meg, de induljunk ki abból, hogy egy újszülöttnél minden új! Továbbá hadd mutassam be P.K.-t is, ami Temesvári mester legújabb álme. A hab a tortán pedig Ender, akiről annyit mindenképpen el kell mondanom, hogy Ender. Ezzel a formalitásokon gondolkodni sikerrel túl is estünk, a továbbiakban pedig maradjunk annyiban, hogy a szerzők pont olyanok, mint a játékok: jönnek, mennek, az újság viszont marad.

– Még a régi szép időkben volt egy "Hónap bukása" nevű rovat, ha volna rá mód, léci élezzel fel, még ha csak egy negyed oldalra is. (Anyag szerintem lenne hozzá.) Vagy elég lenne ha odaírnátok egy rossz játék ismertetője mellé, hogy fujj, meg hogy na ez a Hónap Bukása.

Anyag mondjuk BÜVEN lenne hozzá. Az meg egy más kérdés, hogy ha teszem azt, lehúzzunk egy játékot, akkor mindig van néhány élelmes kritikus, aki felteszi azt a találatos kérdést, hogy egyáltalán minek írunk róla, mikor befér volna a helyére egy jobb játék ismertetője... A rovat felélesztését mindenesetre megfontolás tárgyává tesszük, már csak azért is, mert ez egy roppant diplomatikus válasz bármilyen kérdésre.

– Ha lesz CD kiadványotok jól nézne ki rajta az összes eddigi Csevegő anyaga. (Tényleg lesz-e egyáltalán CD? Milyen címet tudnál elképzelni hozzá? 576 CD vagy 576 MByte vagy valami frappánsabb? 120mm adat!!!)

Lassan kezd üldözési mániám lenni ettől a CD-kérdéstől – "mindenesetre megfontolás tárgyává tesszük", hogy klasszikus fordulatát éljük. Komolyra fordítva a szót: mint nemrég kifejtettem, Isten malmai lassan örökre – de azért örökre! (vagy örökre, ez egyelőre még nem eldöntött tény) idővel megoldódott az 576-ban a PC-s és konzolos olvasók vágya, hogy több cikket szeretnének az őket érdekli témákban; idővel megszűntett a stábfőt is; a matematikai sorozatok törvénye alapján előbb-utóbb lesz CD is, hompédsz is, meg toronyóra láncsal. Csak idő kérdése az egész. Márpedig az idő – mint tudjuk – relatív fogalom. Hadd idézzem itt TJ mestert (na jó, a "mester" az azért enyhe túlzás, legyen inkább "Margarita"), aki nekem holmi határidők emlegetése kapcsán már többször kifejtette, hogy ha a földtörténeti időszakokat vesszük ala-

pul ("a triász például vagy százmillió évig tartott" – idézet tőle, én nem számoltam), akkor tulajdonképpen minden elég gyorsan történik.

– Csinálhatnál még egy pár kérdőíves közvéleménykutatást, mert azt annyira bírom!

Hehe. Kár, hogy nem videokonferenciát tartunk, mert akkor láthatnád, hogy mennyire gonosz fény csillag fel szememben.

Más:

Utánanéztem, és azt vettem észre, hogy amióta az 576KByte létezik 5 arcúta volt (értem ezen a külsőt). Az első, kezdő arcúta 21 számot ért meg (ha a dupla számokat egynek számolom), (nem tudom, látod-e, mennyire szeretem a zárójelket) (Rokon lélek. Bár a zárójeltek rögtön elfelejték, ha – egy szer – bemutatlak a gondolatjelnek!) a második kinézet csak 10 számot bírt ki, a harmadik kiadás 13, a negyedik 21 számig bírta. Most meg már 25 szám óta éme ötödik dizájn virágzik, melyből az utóbbi 17 szám a te "pásztorokodásod" alatt készült. Amint látod, ez a kinézet tartott ki legtovább. Nos, az lenne a kérdésem, hogy nem gondolkozol-e egy átfogó változáson?

Dehogynem. (Megfontolás tárgyává teszem.) Erről az a véleményem, hogy bevált módszerekhez jobb nem hozzányúlni. Legalábbis egy ideig. Persze az nem kizárt, hogy idővel (kérlet a pleisztocénre gondolni) kifőzünk valami újat a Dénessel. Én például roppant díjaznosnak tartanám a 90°-ban elforgatott oldalakat, hogy az újságot falinaptárként is lehessen használni. További díjazások a szabadságom alatt erősen elmékedni fogok.

Egyéb:

– Ki állítja össze a Hírek-et?

Túlnyomó részben az Internet. Kisebb részben pedig a kiadók, akik küldenek valami jó kis anyagot.

– Megjelenés előtt hány nappal van lapzártva, vagy van-e egyáltalán nálatok ilyesmi?

Akad. Hogy ez hány nappal van a megjelenés előtt, az rendszerint a nyomdától függ, de általában 7-8 nap szokott lenni. Mondom általában – más esetekben (ezerből kilencszáz kilencvenkilenc alkalommal) körülbelül egy héttel az utolsó cikk leadása előtt szokott lenni.

– Mitől függ, hogy milyen poszter kerül a lapba, mert a júniusi számban kicsit ideitlen (béna) poszterek kerültek? Galaktikusan csodálatos főszerkesztőtől függ, áldassék a neve! Szerintem tők jó poszterek voltak a júniusi számban.

– Mikor ér el bennetek az Internet hálóját? Ha probléma egy szervet beszerezni, vagy vonalat lefektetni, miért nem béreltek addig valahol helyet a 576 KByte honlapnak?

Lmf.

Utánanéztem annak, hogy a pi-nek a 100000 tízedesjegye között hányszor fordul elő az 576, nos az eredmény: 110.

Nahát! Fantasztikus, hogy hol tart már a tudomány! Mi Sri Lanka fővárosa?

– Nem tudod véletlenségből mikor jelenik meg (már) a Jagged Alliance 2? Elég ingoványos talajra téved, aki

egy ilyen kérdésre akar válaszolni, tehát maradok a diplomatikus válasznál: megfontolás tárgyává teszem. (Más szóval: alkalomadtán.)

Glove, Szeged

U.I. (Ez csak azért csináltam, hogy még egy (két) zárójel elférjen.) (Csak így zárójelben szeretném megjegyezni, hogy – az enyémetek nem számolva – ez hozzávetőleg négy, bár az nem világos, hogy bruttó vagy nettó.)

Csatolás: Mostanában látom az a divat, hogy küldenek mindenféle képeket, hát gondoltam küldök én is egyet. Nem egy Sandra Bullock, de remélem nem baj. (Nem. De hívhatjuk Sandrának. Ha egyéb elfoglaltságok miatt ritkábban járunk biológia órára, akkor nevezhetjük "bull"-nak is. Továbbá feltételezhetjük, hogy a vadállat ki is van kötve, tehát áll a "lock" is. Tehát a rajongóknak megint küldünk egy Sandra Bullock miniposztert.) Meg azt is remélem, hogy az SSL-nél nem veszik rossz néven, hogy egy játékból felhasználtam egy tankot és három repülő. (Szoktunk küldeni a Mindscape-nek a gazijátánkból, de reméljük a legjobbakat. Egyébként jó, hogy szóltál: megadom a címedet, hogy jöjjél kapcsán hol zörgesse-nek...)

Következő elkövetünk igen érdekes kérdésel áll elő PC vs. PlayStation és egyéb ügyekben:

Hello CoVboy!

Bocs, hogy zavarlak TV-nézés közben, de egy-két dolgot mondanai akarok. (Szerencséd, hogy öreganyádnak szőllítottál. Meg hogy épp féldő van.) Az újsággal meg vagyok elégedve, alig várom, hogy meghozza a postás bácsi, csak mikor megjött, utána sz**.

mert várhatok megint egy hónapot. (Erre van orvosság: kezdj el régebbi számokat rendelgetni, azok elég jól kitöltik majd üres perceidet.) A legutóbbi szám is OK. Az összevont számot aztán meg nehogy elkapodjátok a VB miatt! (Szerinted ki játssza majd a döntőt?) (En Franciaország és Braziliát saccolom, de ez csak azért van, mert piac után minden kofa roppant okos.) Ja és tényleg legyen benne stábfőt! CD ügyben: engem egyáltalán nem érdekel, hogy lesz-e vagy nem. Teljesen fölösleges kiadni egy CD-t, tele ideitlen demokkal. (Ma tessék, itt ez én emberem!) Ha egyszer lesz egy CD-te, (nem mellékletként, csak úgy külön), akkor szerintem az valami egyedül legyen! Lenne egy kéréssem.

Az egyik haverom eldöntötte, hogy eladja a PC-jét és venni akar egy Sony Playstationt. Én mondom neki, hogy ez marhaság, de nem hallgat rám. Csak löki a dumát, hogy a PC-s játékok k**** nagy hardver-igényűek és egy átlagos játékosnak nem adatik meg, hogy jót játsszon. Szóval el tudod képzelni: 3Dfx, PxxxMMX stb. És hogy a konzolos játékok milyen szépek és gyorsak. Egyébként a dumája első részében van valami igazság. Nekem fingom sincs a konzolokról. Szinte még nem is láttam egyet sem. Az Alföldön nem divat. Itt inkább a PC a menő. Tehát a kéréssem az, hogy mondj már egy-két dolgot, amiben a PC jó és a konzol pedig rossz a játékok terén. Ezekkel próbálom majd hatni rá. Gondolom Te gond nélkül elő tudsz ilyeneket szedni a tarsolyodból (az ly-s jé?). Irj minél többet. (Fá. Az ezzel több, mint a mi.) Szia és üdvözölök mindenkit. (Adjál mindenkinek egy fi-



nom tockost a nevemben.) U.I.: Nehogy betegely a Csevegőbe, mert ő is olvassa az újságot és véletlen meglátja! (Ugyan! Szó sem lehet róla! Szigorúan magunk között kezeltem az ügyet.) Szavas CoVboy! Megint én vagyok. Az a helyzet, hogy egy csomó dolgot elfelejtettem megkérdezni az előző levelemben. Az addig OK, hogy megijön a szerkesztőségbe a bizonyos játék tételepáldánya. Van ugye a szerkesztőség. (Igen, biztos állíthatjuk, hogy van ilyen.) Mindenkinek van egy kis íróasztalkája, rajta a géppel? (Nem talált, nem így működik. Mindenki az én íróasztalomon levő gépen garázdálkodik. Ez kis kaotikus állapotokat eredményez. Ajánlom kipróbálásra bárkinek, hogy pár 576-os szerző szabadon engedjen a gépén...) Ott játszogattok, jaj bocs: dolgoztok. Vagy van egy PC otthon is? (Muszáj neki.) Vagy pedig az csak annak van, aki vesz a saját pénzén? (Igen, ez egy ilyen kegyetlen világ, bár tegyük hozzá, hogy azt nem firtatjuk, hogy kinek a pénzén vette a cucot.) Ha már itt tartok, milyen gépek vannak ott, és otthon? (proci, ram, 3D gyorsító) (Tudomásom szerint itt min-

denkinek P133-asa van otthon, 32 illetve 64MB RAM-mal, továbbá van egy koedukált 3D-kártyánk, amit az visz haza, aki éppen ilyen játékról ír. Fentiek alól kivétel T.J., de ő egyébként is burzso: neki 300-as PentiumII-je van 128 Megával, egy Hercules-kártyával, de lehet, hogy mire ez megjelenik, már 400-as a PII és van egy Voodoo2-es kártyája. Az embernek ugyebár el kell döntenie, hogy eszik vagy lépést tart a korrall... Az 576 Konzolnak az előkészítése is abban a szerkesztőségben folyik? (Igen.) Mindenki ír ide és oda is, igaz? (Nem. Vagy legalábbis nem teljesen. En például abszolút nem írok a Konzolba, és a legutóbbi horrorszövegem szerint nem is szerepel ilyesmi a jövőmben.) Jaj tény-

sen földhözragadt módon mindig ugyanarra a konfigurációra fejlesztik a játékokat. A PlayStation tehát tökéletesen elavult, maradi, satöbbi. A második lépés: a PC-seknek van egy saját, különbejáratú operációs rendszere, ami egyáltalán Trabanthoz hasonló hobbijeggé avatja a masinát, továbbá egy-egy installálás, hangkártya konfigurálás és egyéb nyálanságok alkalmasint megspórolják a felhasználó fodrászati költségeit. Ehhez

dom őszintén, az első 576, amit a kezembe fogtam a 93/3 volt. Ekkor láttam meg álmaim álmát, a Dune 2-t. Innen kezdve imádom a stratégiai játékokat. Erre a bevezetőre csak azért volt szükség, hogy az alant elterülő sorokat úgy olvassátok, ahogy egy vérbeli stratégia látja a világot. Most pedig következzenek a klasszikusá vált problémák:

Stábfotó: Nem értem, miért kellett ebből ekkora ügyet csinálni. Na mindegy, örülök, hogy megoldódott.

(Nana, csak ne kiabáljuk el! Egyelőre még nem oldódott meg. Bár lehet, hogy mindjárt meg fog...) CD: Ez megint egy érdekes téma. Szerény személyem elfogadja azt a tényt, hogy bár az újság jó, CD nincs. Egyébiránt nekem nincs is CD drive-om. Egyetértetek azzal, hogy vagy újság vagy

CD. Éljen az egészséges opportunizmus! Más: a játékok árai. Higgyétek el, valahol mindenkinek igaza van. Annak is, aki azt mondja, hogy "Ennyi az ára, kell vagy nem?", és annak is aki azt, hogy "Honnan vegyek ennyi pénzt, ez kész vagyon!". A legtöbb játék 15-16 éves kölyköknek valóban csak egy elérhetetlen álom, bár talán ezen a problémán talán segít a nyár – feltéve, ha valaki hajlandó dolgozni.

Egészséges hozzáállás, bár kötve hiszem, hogy valaki azért menne el nyáron dolgozni, hogy vásárolhasson magának egy Soldiers at War...

Más: Internet-cím. Megmondom őszintén, hogy az Internethez hót lúke vagyok, de attól azért lehetne. Erről jut eszembe két óráig beszélgetése, amit tegnap hallottam a buszon: – Semmit nem jelent, ha valaki fön van az Interneten. – Ja, semmit. A majmok is fön vannak a fán.

Nocsak. Figyelemre méltó társadalomkritika! Más: Win95. Megmondom, szerintem a Windows olyan, mint a halál: szükséges rossz. (Tálszó hasonlat...) Mit lehet tenni, ha nem jött senki, hogy csináljon egy grafikus kezelőfelületet a DOS-nak? Egyébiránt egy csomó jó dolog van benne: pl. passzi-ánsz... (Érdekes. Jöttömben-mentemben én is azt a felfedezést tettem, hogy ez a leggyakrabban használt Windows-aplikáció.) Komolyan mondom: hogy a fenébe lehet valaki olyan gazdag, mint a Microsoft? (Ügyesen. Ha a Szabványügyi Hivatal elfogadta volna szabadalmaztatási kérelmemet a levegőre és a vízre, és a világban mindenkinek fizetnie kellene nekem azért, hogy egyáltalán élhessem, akkor most az én anyagi ügyeim is jóval rendezettebbek lennének.) Most meg kevernek itt vele, hogy miért adott az új Win98-hoz egy Internet-böngészőt! Hát már miért ne csinált volna?! Azt kellett volna mondania a konkurenciájának, hogy "Gyertek csak, csináljatek az én platformom alá ti is valamit!"?

Az USA meg csak magát okolhatja: miért engedi, hogy míg több millió ember éhezik, addig valakinek annyi pénze legyen, hogy azt sem tudja mennyit!

Úgy, hogy az USA a szabad emberek és a szabad rabl... tész, vállalkozás hazája. (Ézt mondják legalábbis.) Szabad éhezni és szabad halálra keresni magad. Szabad csödbe menni, és szabad monopóliumokat kiépíteni, ha megvan rá a lehetőség. Igaz ugyan, hogy hoztak néhány törvényt arra, hogy ne egyék meg a nagy halak a kicsiket – de hát mint tudjuk, minden törvényt annyit írt, amennyit be lehet tartatni vele. Egyébként szerintem a mi Billy fiunknak tökéletesen igaza volt, hogy berakta a pakkbá az Explorert – én is azt csináltam volna, hogy kirugdaltam a piacról a konkurenciát. A gond csak az volt, hogy ezt túlságosan szem előtt csinálta, és egy ekkora bojtárnál nyilván szúrta egy kicsit az üzleti ellenfelei szemét, akik gyorsan meglöbbitették a dolgot. Sokkal egyszerűbb let volna, ha nem mint az operációs rendszer részét kinálta az Explorert, hanem mondjuk a regisztrált Win-tulajdonosoknak küld egyet ajándékba. A lényeg ugyebár nem változik, de egy kukkot nem szólhatsz volna senki...

Más: előfizetés. CoVbo, valahogy nem értem, hogy csak azokat teszed be a Csevegőbe, akik előfizetők az újságot? Ha poénnak szántad, akkor jó poén, de ha nem, akkor felel: levelem a szemétkosárban kőti ki (és akkor oda a drága btyeg). Én azért nem fizetek elő a lapra, mert egyszerre nem tudok összeszedni 4-5000 forintot. Sokkal könnyebb havonta 318 forint előteremtése.

Mint a mellékelt ábra is mutatja, természetesen halálisan komolyan gondoltam, hogy csakis előfizetők kerülhetnek a levelezésbe. Már dolgozom a V2.0-verzió, ami csak a legalább öt évre előfizetőknek kínál bejutási lehetőséget. Melleleg én úgy tudom, hogy az éves előfizetés nem 4-5000 forint, hanem 3.200. Ma reggel legalábbis így volt.

Más: régi számok. Terve vettem néhány régi szám megrendelését, de hoppá azt már nem tudom, hogy hogyan kell (levél formájában, levelezőlapon, vagy hogy) Szolgáltatónál erről némi infót?

Ah, egy vevő! Minő szerencse! Hogyne szolgáltatnánk, rögtön tőbbit is:

a./ Rózsaszín postautóvalnyon befizetted az újság árát és a postaköltséget (egy újságnál vidékre 62 Ft, Pestre 55) a COM-GAME 576 Kft címére (ld. most a 41. oldal), a hátrára a Megjegyzés rovatra beírod, hogy melyik számat akarod megrendelni, és mihelyt megjött, már repül is feléd.

b./ Egyszerűbb megoldás, hogy egy levelet küldj és egy csekket töltsz.

Nos, lassan zárom soraimat, mert nem érek rá egész nap itt görnyedni, és levelet gépelni. Hozzájárulok annak, hogy levelemet (név és cím nélkül) betedd a kedvenc rovatomba. Ha mégsem teszed be, akkor elvettem az életből 10 pótolhatatlan percet. (Mindegy, nem te vagy az első. Egyébként mi is az előfizetési szándod?) Légy jó és szobatiszta. Minden jót:

Miki, a Zseni és Ákos, a Jedi, Veszprém Hát kedves barátaim, ennyi fűt bele a nyári Csevegőbe, de még nincs vége az újságnak. Következik a rettenetes stábfotó(álbum). Gyengébb idegzetűek takarják el a szemüket, egyébként meg nyaraljatok jól, és viszlát szeptemberben.



leg. Látam az előfizetési cédulán az újságban, hogy a Konzol majdnem kétszer annyiba kerül!!! Meghökkenőt! Miért? Talán kétszer nagyobb terjedelmű, vagy színvonalasabb (nem hinném)? (Nem kétszer nagyobb terjedelmű, hanem feleakkora. Azért drágább, mert – egyelőre – lényegesen kisebb példányszámban jelenik meg, mint a Kbyte, és így sokkal kevesebb részre oszlanak az előállítási költségek.) Na akkor. Hány évesek vagytok? Mindenkit sorolj fel! (23, 24, 23, 27, 21, 30, a többit most hirtelen nem tudom.) Van esetleg aki már nős? Heheheheh... Több kérdés nem akar előkerülni a fejemből, bezzeg majd ha ezt elküldtem, csak úgy tornyosulnak fognak. Akkor még Kazai Viktor voltam (válasznak az idők...) Hello!

Menet közben asszem mindenre választam, leszámítva azt, hogy miért tekinthetőben miben jobb a PC, mint a PlayStation? Hm. Rengeteg dologban! Kezdjük például az alapokkal, magánál a gépénél: a legtöbb embernek például állandó problémát okoz, hogy hova költse a rengeteg pénzt, ha egy új játékkal akar játszani. Ha mindent PC-n őhalja elfáradni, akkor ez a probléma azonnal megoldódik, míg a Sony szerencsétlen konzoljára az utóbbi években egyszer sem kellett egy fillért sem elkötni, mert telje-

képet teljesen nevéstés az a PlayStation-mód, hogy berakom a CD-t és már játszom is. A harmadik lépcső: a PlayStation-játékok abszolút nem interaktívak: hozzá sem szólnak, egyetlen üzenet sem jelenik meg kis szürke ablakban – egyáltalán rám sem bágózik az a dög. Komolyra fordítva a szót: játék tekintetében a PlayStationnek két hátrányáról tudok a PC-vel szemben. Egyrészt a kimenet (mármint a tv) eleve meghatározta a felbontást; másrészt nincs rajta Civ II és Panzer Generál. Kérem a következőt!

Tisztelet 576KByte! Lenne két kérdésem: 1. Van-e az újságnak honlapja, és ha van, akkor annak mi a címe? 2. Tényleg lesz a jövőbeni számban stábfotó? Remélem választok! Koma László Kedves Koma koma! 1. Nincs. 2. Nem lesz. Valaki összevissza hazudozott, de te ne dőlj be neki! (Na ez gyors volt.)

Dear 576! Régóta olvasom az újságot, és már jó ideje fontolgatom, hogy írjak nektek. A legjobb barátom és én rendszeresen találkozzunk, és megvitatjuk az új játékokat, amelyek újságokban bemutatásra kerültek. Megmon-

Női szakasz. Ezel találjonképp
el is mondtam mindent, de a
szívem alatt levő lányka
egyrészt hálálisan megsértődött
rá, amikor vad diadalidővel
nyugtatóm, hogy ifjútáim; más-
részt több alkalommal is megkér-
tem (hogynemondjam: könyörgött) hogy
ne szerepeljen az újságban; ha-
madrészt meg dühösen konstatálta,
hogy engem nem lehet megkérni
semmire – ezért kellett ilyen mária
hosszú képaláírást írnom

Jobbra részleges
stábfele, balra
részleges stábtag

Az AP hírügynökség
jelenti a Mű Szak-
kasznak, hogy szol-
gálati ideje alatt kü-
lönös esemény nem
történt, a csomagok
száma változatlan

A fűszerkesztők grönge szokás
szerint roppant keményen dolgozik

A BKV különleges alakulatok beveté-
sével küzd a gonosz porzók. Ellen-
szélre küld a gonosz porzók. Ellen-
szélre küld a gonosz porzók. Ellen-

Az egész napi megfeszített munkában
megfeszített munkában
megfeszített munkában
megfeszített munkában

Ismeretlen alkotó szta-
lónak tájképe csupa körben

RO-
KOR-
SH



Igyekszünk kell, mert a Főnök
szeme mindent lát, és szoros
elszámolást követel meg

Tízpercet kérek, kérek 2-3
percet a publikációkhoz

Ez az a fickó, aki a normális
cikkeket szokta írni

Martin szokásos pozíciójában

Zoli azonos gondolkodik, hogy
hogyan engedhet be a fejébe a sok
magánéleti információkat

Vári Zoli elmélyülten tanul-
nyozza, hogy mit próbálkozik
a nyugati konkurencia

Ez szerintem egy roppant jóképű fickó,
hölgytársaságban az iskola előtt - T-1
ijesztő részének (Pado-Files) főszereplője

Rena boldogan várja a fő-
szerkesztő urat, mert szeretne
mindent gyorsan összetördelni

A Final Fantasy VII ked-
véért ismét PC-t ragad
meg a "Lanuda"

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha röszsazin postautatványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999 forintért + 400 forint postaköltség** rendelhető!

A megfigyelés rovataiba írd be:
"REGI SZÁMOK!"

90/2.	79.-	91/2.	79.-	92/5.	98.-	94/4.	168.-	95/1.	218.-	96/1.	318.-	97/1.	318.-	98/1.	318.-
90/3.	79.-	91/3.	79.-	92/9.	98.-	94/5.	168.-	95/2.	218.-	96/2.	318.-	97/2.	318.-	98/2.	318.-
90/4.	79.-	91/4.	79.-	92/10.	98.-	94/6.	168.-	95/3.	218.-	96/3.	318.-	97/3.	318.-	98/3.	318.-
90/5.	79.-	91/6.	79.-	92/11.	98.-	94/7-8.	336.-	95/4.	218.-	96/4.	318.-	97/4.	318.-	98/4.	318.-
90/6.	79.-	91/10.	98.-	92/12.	98.-	94/10.	218.-	95/5.	218.-	96/5.	318.-	97/5.	318.-	98/5.	318.-
90/7.	79.-					94/11.	218.-	95/6.	318.-	96/6.	318.-	97/6.	318.-	98/6.	318.-
						94/12.	218.-	95/7-8.	576.-	96/7-8.	576.-	97/7-8.	576.-		
								95/9.	318.-	96/9.	318.-	97/9.	318.-		
								95/10.	318.-	96/10.	318.-	97/10.	318.-		
								95/11.	318.-	96/11.	318.-	97/11.	318.-		
								95/12.	318.-	96/12.	318.-	97/12.	318.-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. ár	Akciós ár
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-	
PC JOY - TRIDENT PAD	9999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-	

CD 32

JÁTEKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTEKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BOB S. BAD DAY	1999.-	
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999.-	999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. ár	Akciós ár
PSX OFFICIAL+CD	2499.-	

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	599.-	
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	599.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBALL MANAGER 3	999.-	499.-

STREET FIGHTER KULESTARTÓK

JÁTEKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,
DARABONKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	999.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HUNTERS MOON	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMOX vol. IV	299.-	
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
OIO TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEK	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOP	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SILKY USA	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

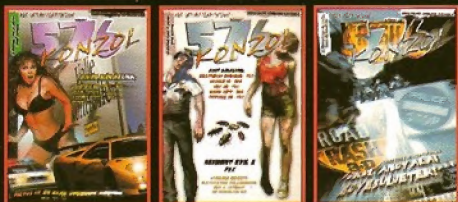


97/1

98/1

98/2

98/3



98/4

98/5

98/6-7

Egy újság, amiben mindent
megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk augusztus 26-án
jelenik meg. A tervezett tartalomról:

N20 (PSX),

Wetrix (N64),

Alundra (PSX),

Clock Tower (PSX),

Dead or Alive (PSX),

GT 64 (N64),

Vigilante 8 (PSX),

Heart of Darkness (PSX),

Vs. (PSX)

Xenocracy (PSX),

Akciós árakon csak ezzel a
szelvénnel tudsz vásárolni.
Egy újságban több játék
vásárlására is pontosan!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**



576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237

Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)

576 KByte

